100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

MORPION ADAM, LA SUITE DE PARASITE EVE

LE TOKYO GAMES SHOW COMME SI VOUS Y ETIEZ !

TEST D'ENFER PARASITE EVE

"EN GORE" PLUS DESTROY QUE RESIDENT EVIL 2

LE TEST DU MOIS TEKKEN 3

PLUS FORT QUE L'ARCADE !

Exclusif ! Katana

Premières photos
Dernières infos

Bushido Blade 2 (PS)
King of Fighters 97 (Saturn)
Dead or Alive (PS)...
il y en a pour tous les coups

28 TESTS POUR NE RIEN MANQUER

Saturn

HOUSE OF THE DEAD

Playstation

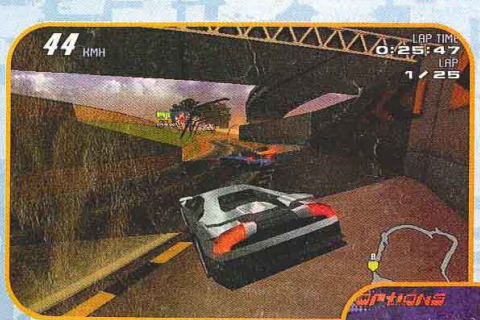
GRAN TURISMO

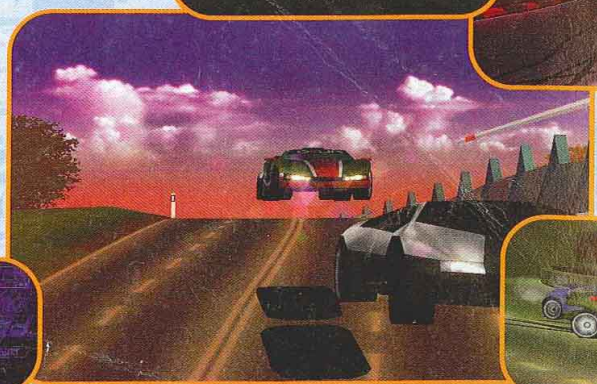
WORLD CUP 98

N° 76 MAI 1998 - 33 F - BELGIQUE 241 FB - SUISSE 9,80 FS - ESPAGNE 1430 PTAS - MAROC 82 DH - ITALIE 10 000 L - CANADA 8,75 $ - ISSN 1162-3869

T 6745 - 76 - 33,00 F

PlayStation





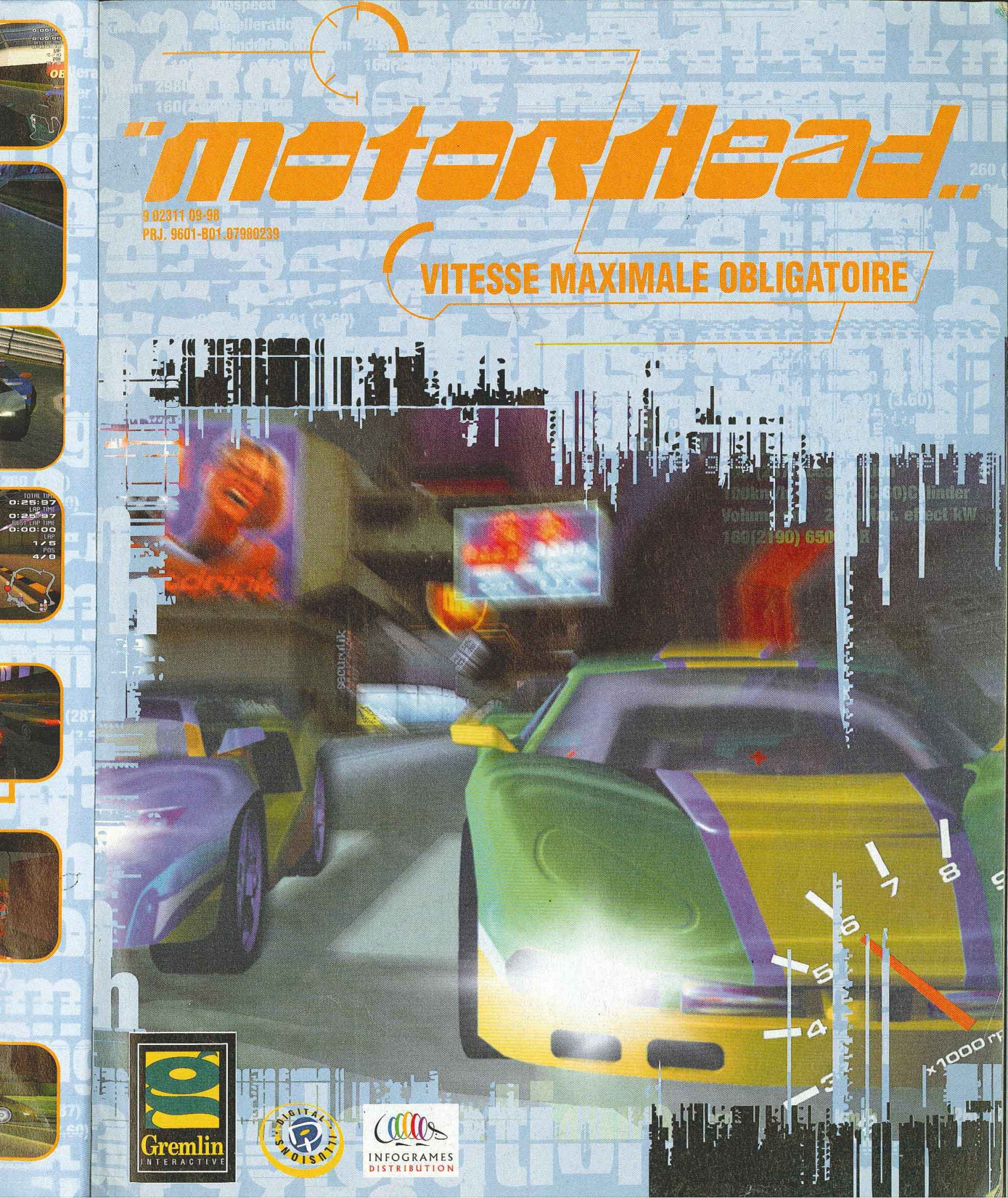
VITESSE MAXIMALE OBLIGATOIRE

© 1998 Gremlin Interactive Limited.
© 1998 Digital Illusions CE AB and exclusively licensed to Gremlin Interactive Ltd "B" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc.

motorHead

9 02311 09-98
PRJ. 9601-B01.07980239

VITESSE MAXIMALE OBLIGATOIRE



Gremlin INTERACTIVE

DIGITAL ILLUSIONS

INFOGRAMES DISTRIBUTION

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Vous n'aviez jamais vu de trucages numériques dans un magazine ? C+ investit et vous fait vivre ces sensations en direct. Dreamworks n'a qu'à bien se tenir !

12 JAPON
Préparez-vous à voir du pays ! Embarquez pour Tokyo pour sentir le pouls d'Akihabara et du Tokyo Games Show, faites un tour chez Sega pour découvrir la Katana, puis jetez un œil sur les nouvelles prod de Sony. Tout le Japon est dans Consoles+ et nulle part ailleurs !

62 ANIMÉ +
Les nouveautés mangas du mois dévorées et digérées par le grassouillet Panda.

68 WORK IN PROGRESS
Core Design dévoile son nouveau jeu d'action : Ninja. Lames sensibles s'abstenir.

70 NEWS
Tour d'horizon de toute l'actualité vidéoludique des mois à venir. Préparez-vous à bouffer du foot !

94 TESTS
La Saturn émerge de sa torpeur avec les sorties officielles d'Azel et House of the Dead. La Playstation cartonne avec Tekken 3, Parasite Eve, Dead or Alive, Bushido Blade 2, Gran Turismo et Forsaken. Et la Nintendo 64 dévoile enfin le nouveau Fifa : World Cup 98.

162 TIPS
Switch a réussi à vous proposer cinq pages de tips (vérifiés !) avec le poignet dans le plâtre. Faut dire que les bras cassés, il connaît... pas autant que les Twix, mais quand même...

170 COURRIER
Vous saurez comment Bomboy a rencontré Trolli.

EN MAI, TESTE CE QU'IL TE PLAIT

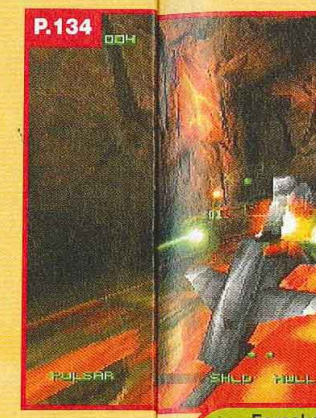
AIRBOARDER 64 (Nintendo 64)	128
AZEL PANZER DRAGOON SAGA (Saturn)	112
BUSHIDO BLADE 2 (Playstation)	132
BUST A MOVE (Playstation)	150
DEAD OR ALIVE (Playstation)	124
DRAGON BEAT (Playstation)	154
DRAGON FORCE 2 (Saturn)	148
FINAL FANTASY V (Playstation)	144
FORSAKEN (Playstation)	134
GRAN TURISMO (Playstation)	138
GREATEST 70 (Playstation)	158
J-LEAGUE STRIKER (Saturn)	145
LUCKY LUKE (Playstation)	118
MOTORHEAD (Playstation)	130
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON (Nintendo 64)	100
PANZER BANDIT (Playstation)	155
PARASITE EVE (Playstation)	120
PHANTASY STAR COLLECTION (Saturn)	142
PRO FOOT CONTEST 98 (Playstation)	104
QUAKE 64 (Nintendo 64)	156
R-TYPES (Playstation)	152
RESIDENT EVIL 2 (Playstation)	114
SAGA FRONTIER (Playstation)	109
TEKKEN 3 (Playstation)	94
THE HOUSE OF THE DEAD (Saturn)	106
THE KING OF FIGHTERS 97 (Saturn)	103
WAGON TRIAL RACING (Playstation)	143
WORLD CUP 98 (Nintendo 64)	110

REMERCIEMENTS : ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à SONY qui nous a aimablement prêté un appareil numérique Mavica pour la réalisation du Trombinoscope, à METACREATIONS pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Painter 5, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur MACROMEDIA. Sympas, les amis ! Hélène, tu fais quoi dimanche ? Si tu fais rien, on va à l'E3 ?

Copyright Couverture : © Namco 1998

P.94

Tekken 3 (PS) ou comment transcender l'arcade en trois leçons. Diiingue !



P.134

Forsake
Playstation d
Ecla

P.14

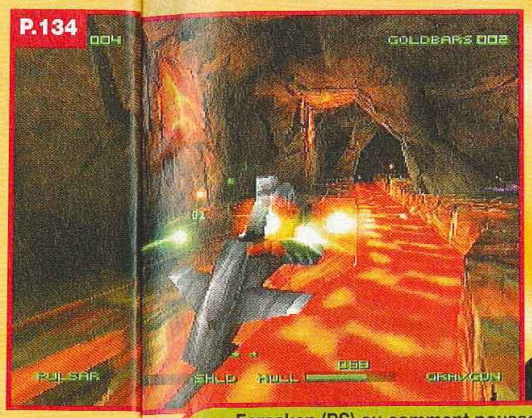
Le Tokyo Games Show aura fait la part belle aux jeux Playstation. Topo complet.

P.56

Katana : les derniers secrets de la nouvelle bécane de Sega en exclusivité pour C+. Compte-rendu.

SOMMAIRE

P.134



Forsaken (PS) ou comment pousser la Playstation dans ses plus beaux retranchements. Eclatement de pupilles garanti.

o Games
ura fait la
e aux jeux
ion.
mplet.

P.110

World Cup 98 (N64) place la barre très haut en matière de simulation de foot.

P.120

Le très attendu Parasite Eve (PS) montre enfin le bout de ses pixels en japonais. Verdict.

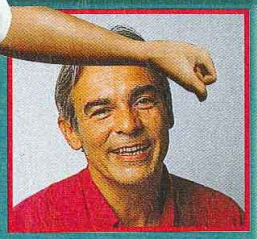
P.112

Non, la Saturn n'a pas encore rendu l'âme. Azel, House of the Dead et The King of Fighters 97 le prouvent !

NOTE SUR LES NOTES !

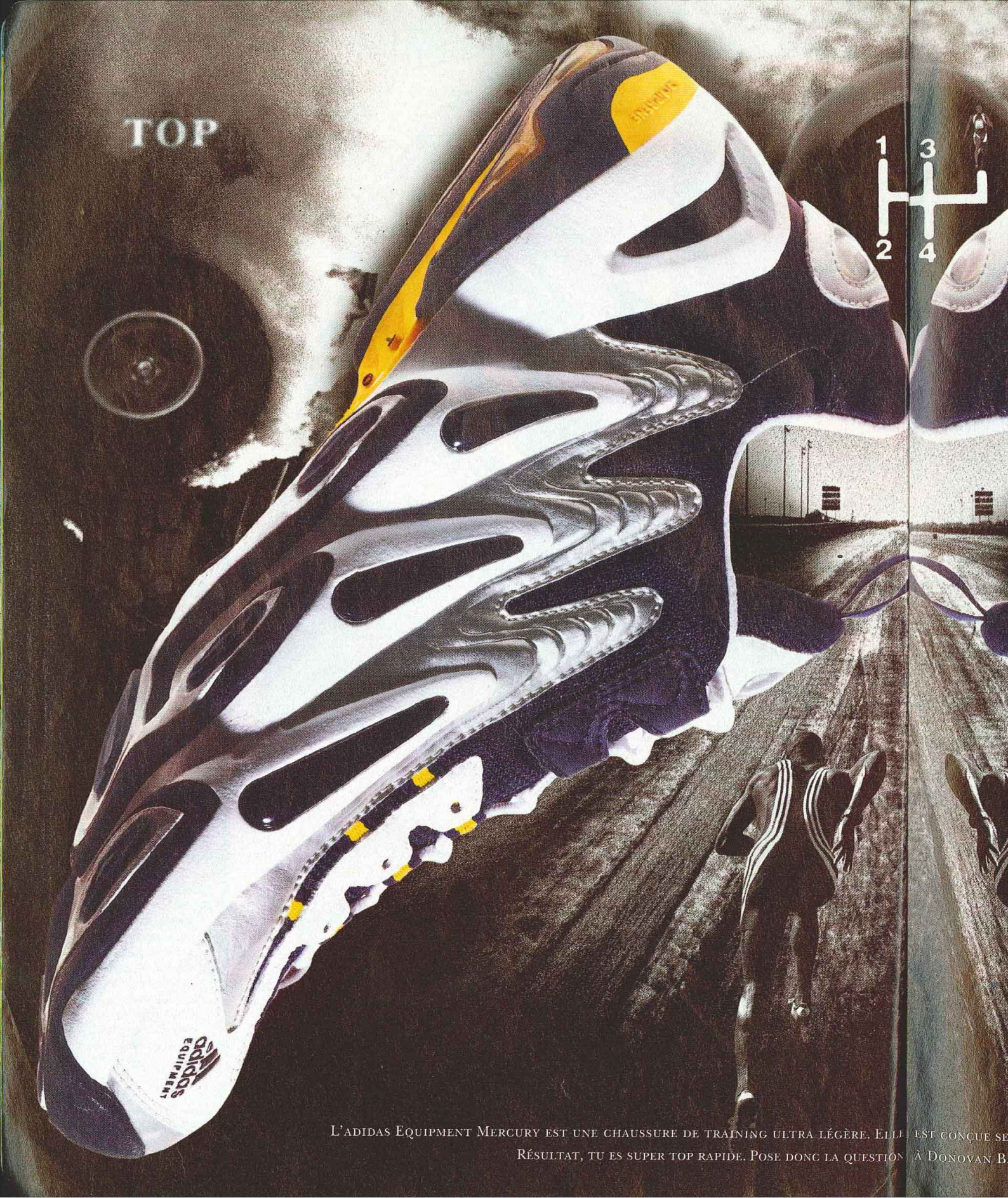
Notre nouveau système de notation est en vigueur depuis quelques mois maintenant mais on vous le répète, ça ne peut pas faire de mal. Seuls les Méga Hit et Consoles+ d'Or disposent d'une note supérieure à 90% et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir des Méga Hit. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des titres moyens qui peuvent néanmoins intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas une grande réussite, sans être pour autant une grosse daube. En-dessous de 75%, il devient pénible d'y jouer... à oublier donc.

EDITO



L'info est tombée alors que nous bouclions le numéro du mois dernier : la Game Boy couleur arrive ! Je le crois pas, ça ! Pouvoir aller partout avec Mario ou Zelda en couleur dans la poche, c'est le rêve... Cela dit, Nintendo fait encore l'actualité ce mois-ci mais les nouvelles sont franchement moins bonnes : Zelda serait retardé au Japon ! Alors ça, je ne veux vraiment pas le croire ! En revanche, le jeu ne semble pas repoussé aux USA, il y a donc encore une chance de le voir arriver en Europe avant la fin de l'année. Pour ce qui concerne Sega, vous pouvez découvrir les premières photos d'un jeu Katana dans ce numéro. On l'attend avec impatience la petite dernière de Sega ! Mais tandis que Nintendo s'impose progressivement et que Sega prépare la prochaine génération, le triomphe de Sony ne se dément pas. La Playstation est toujours en tête des ventes et tant qu'elle disposera de super hits comme Tekken 3, Resident Evil 2 ou encore Gran Turismo, elle aura de beaux jours devant elle.

Alain Huyghues-Lacour



L'adidas Equipment Mercury est une chaussure de training ultra légère. Elle est conçue se
Résultat, tu es super top rapide. Pose donc la question à Donovan B

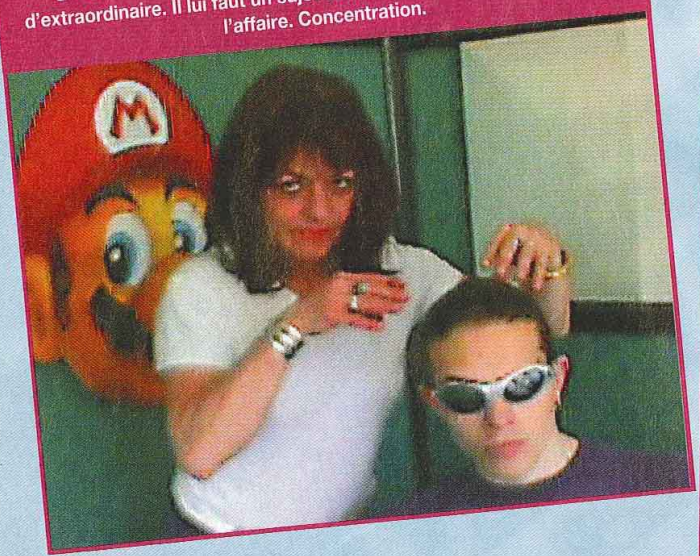
LÉGÈRE. ELLE EST CONÇUE SELON LE CONCEPT FEET YOU WEAR® POUR ACCROÎTRE TES PERFORMANCES.
LA QUESTION À DONOVAN BAILEY, L'HOMME LE PLUS RAPIDE DU MONDE.

Le mag des effetssp

Si les effets spéciaux sont de plus en plus utilisés au cinéma ("Jurassic Park 1&2", "Twister", "Titanic", "Independence Day", Lagaff sur TF1...), on parle en revanche beaucoup moins des effets spéciaux auxquels recourent les magazines. Heureusement, Consoles+, toujours à la pointe de l'actualité, lève le voile sur les secrets de fabrication de ces effets visuels à plusieurs millions de dollars.

1 – Pour les exemples qui suivent, nous avons demandé à Odile Boudchit, notre aimable maquettiste, de jouer le rôle d'une vieille sorcière... heu, pardon, d'une jeune magicienne, censée posséder le pouvoir de changer n'importe qui en n'importe quoi. Elle peut aussi, moyennant finances, lire le futur dans les tasses de café (quand le marc se fait rare).

2 – Odile va maintenant réaliser sous vos yeux quelque chose d'extraordinaire. Il lui faut un sujet sain et simple d'esprit. Switch fera l'affaire. Concentration.



3 – Et hop ! en quelques secondes seulement, l'ami Switch est transformé en verre à eau. Le trucage numérique est incroyable, n'est-ce pas ?

4 – Mais voici Gia qui approche, il semblerait que Switch veuille lui dire quelque chose...

5 – Switc

8 – Voici mainte plus de borne et pour qu'il acce poser

10 – Al Niiico b

tsspéciaux

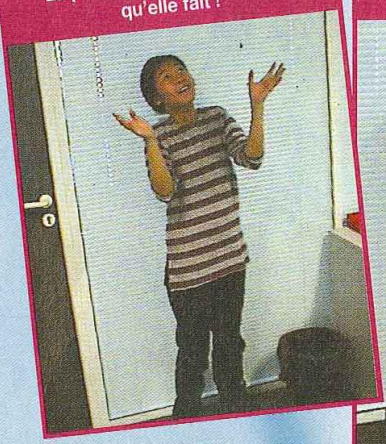
ile Boudchit,
ière... heu,
de changer
inances, lire
rare).

oche, il
e lui dire

gh ! J'ai la
ge sèche.
nmaille !

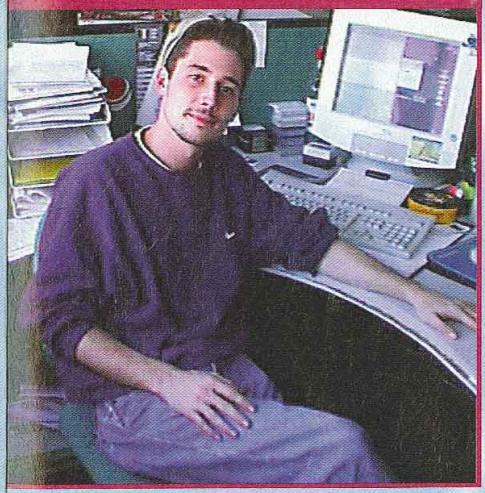
5 – Switch avait tout simplement envie de boire un coup. Sacré Switch !

6 – Gia sous l'emprise de la magie (elle vient de boire toute l'eau du verre) invoque les esprits ! La pauvre, elle ne sait plus ce qu'elle fait !



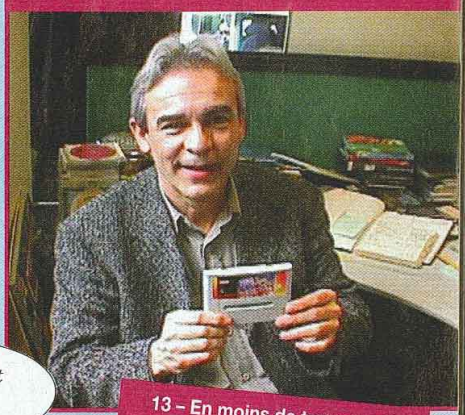
7 – Et pan ! la voici transformée en magnifique poubelle d'intérieur. La pauvre Gia se met à pleurer. Mais Niiico, au sortir de sa grasse matinée, la console : "Pleure pas, Gia, c'est bien toi la poubelle."

8 – Voici maintenant Spy. Son sérieux ne connait plus de borne et il aura fallu une longue discussion pour qu'il accepte de lâcher son clavier afin de poser pour notre photographe.



9 – Et clac ! il est transformé en bouteille de Kr... ah non, de Contrex ! Voici bien la preuve que la magie des effets spéciaux, comme la météo d'Alain Gillot Pétré, n'est pas une science exacte !

12 – Notre dernier exemple concernera l'inoubliable AHL. Nous lui avons demandé de poser avec la cartouche Docteur Mario.



11 – Et vlang ! Notre bon Niiico est transformé en boîte de Coca. Reste maintenant à ne pas se tromper de canette !

10 – Alors qu'il s'apprête à faire une bonne sieste, Niiico se fait surprendre devant le distributeur de boissons fraîches. Il ne comprend rien.

13 – En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, AHL est transformé en console Super Nintendo.

Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

IL EST MORT !

Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou...

TU VAS MOURIR

La nature a créé l'évolution.
Les *ANIMUTANTS* ont inventé la transformation...
Sur une planète inconnue saturée d'une substance toxique, deux clans de robots-tueurs s'affrontent.
Se transformer régulièrement en bêtes sauvages est leur seul moyen de survie.
A toi maintenant de choisir ton camp, d'utiliser au mieux tes armes et surtout d'apprendre à te transformer pour rester en vie.
Attention, la paix intergalactique est entre tes mains alors reste calme et sauve notre univers !

- 10 personnages possibles
- 4 univers en 3D
- 24 missions de choc
- ... et 1 seconde pour se transformer !

PC CD-ROM

PlayStation

© 1998 Hasbro Interactive et Takara. Tous droits réservés. Playstation et le logo Playstation sont la propriété de Sony Computer Entertainment.

ner, ou.
R
BEAST WARS
ANIMUTANTS
HASBRO Interactive
www.beastwars.com

JAPON

Le syndrome de

Temple mondial de l'électronique et véritable paradis de la consommation, Akihabara vit des heures cruciales. En effet, rien ne va plus !

Kagotani san

Le début des années 90 a vu la montée en puissance de Akihabara, le quartier commercial bien connu pour sa concentration unique d'articles électroniques au cm². Le développement du jeu vidéo sous l'impulsion de Nintendo en avait littéralement transformé le paysage. Beaucoup de magasins (luminaires et articles ménagers) s'étaient alors reconvertis dans le jeu vidéo et lemultimédia.

1995 : la folie Windows

Le mouvement s'est amplifié avec Windows 95 qui a provoqué un raz-de-marée comparable à la sortie de Dragon Quest. En 1995, des dizaines de milliers de gens étaient venus faire la queue devant les magasins plusieurs jours durant pour s'arracher les premiers exemplaires de l'OS vedette de Microsoft. Cette folie Win95 était de plus accompagnée de la sortie des consoles 32 bits. S'ensuivit un irrésistible tsunami de consommation. Des millions de consoles et de PC se sont vendus comme des bols de riz. Les magasins de jeux et d'informatique poussèrent comme des champignons.

L'échec de la course aux armements

Alléchés par les promesses de Bill Gates, les Japonais s'étaient massivement équipés en PC et en liaisons ISDN pour participer à la révolution Internet. Insensibles à la montée en puissance des processeurs, les consommateurs ont boudé le Pentium II qui a connu un échec cuisant. D'un coup, les ventes d'ordinateurs sont tombées à zéro. En 1997, le "boom" était bel et bien fini (ventes annuelles : - 27%). Cette récession a mis en danger les magasins, encombrés de stocks hérités du "boom". Aujourd'hui, Akihabara (et le Japon en général) enregistre une baisse de 1% de son chiffre d'affaires chaque jour.

Le gouvernement veut créer un vrai plan Marshall pour sortir du bourbier actuel.

Des millions d'invendus

Pour la console, excepté la folie relative à la sortie de FFVII, on ne peut pas dire que les 32 bits aient révolutionné le marché. Si Sony vend ses machines, les éditeurs souffrent. Surnombre de jeux, marges réduites, ventes de CD-Rom en chute libre. Les magasins sont encombrés de stocks qu'ils n'arrivent pas à écouler. Peu de

Les petits magasins, comme celui-ci, ferment et tombent en ruine, vides...

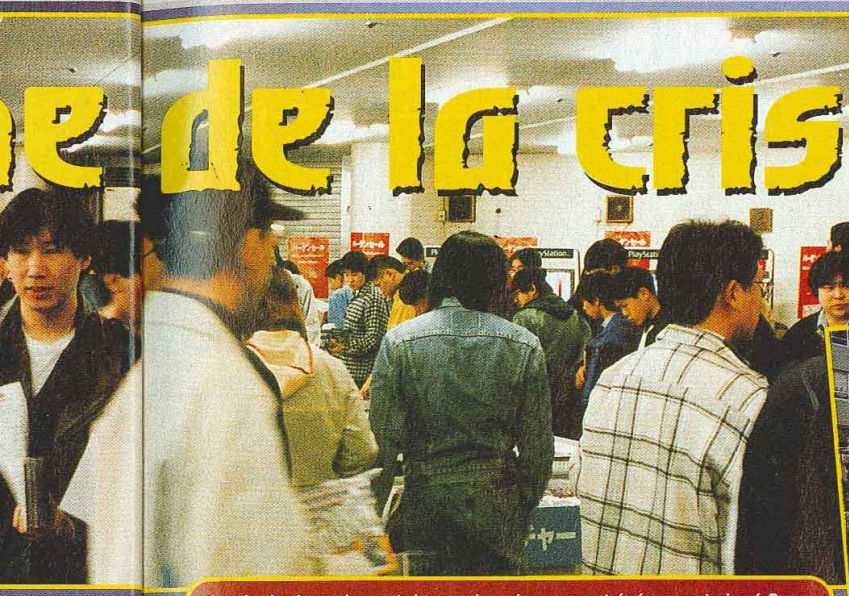
Une foule d

jeux susciten
le niveau gén
voire mauvais
ailleurs, du c
pour essayer
barre. Quant
stagne, les jo
voir Zelda et
d'acheter la 6

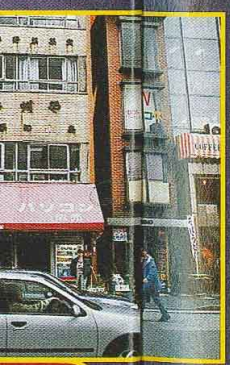
Sauve q

Les acteurs d
ont dû réagir
Sony a rachet
de CD-Rom i
Japon) afin d
sommation. S
réconfo
car la fu
en direc
station
son ma
jeux se
moyenn
Pour Ni
du dése
s'arrête
Zelda. E
scores
(PS), De
Shining
début d
terne. S
croisade cont
promotionnels
l'occasion qui
les marges bé
Dans le même
Nintendo prat
jamais vus. Le
disponibles p
sur les deux s

...e de la crise de 29 ?



Une foule de curieux et de passionnés pour cet événement signé Sony.



...comme
...t et
...vides...

...s éditeurs
...le jeux,
...s de CD-
...s magasins
...cks qu'ils
...r. Peu de

jeux suscitent un engouement et le niveau général est trop moyen, voire mauvais. Sega tourne la tête ailleurs, du côté de la Katana, pour essayer de redresser la barre. Quant à Nintendo, le géant stagne, les joueurs attendant de voir Zelda et Tactics Ogre III avant d'acheter la 64 bits de Mario.

Sauve qui peut !

Les acteurs du jeu sur console ont dû réagir pour éviter le pire. Sony a racheté plus de 2 millions de CD-Rom invendus (780 000 au Japon) afin de relancer la consommation. Sega trouve du réconfort dans son malheur, car la fuite des éditeurs tiers en direction de la Playstation a permis d'assainir son marché. Du coup, les jeux se vendent mieux en moyenne sur Saturn. Pour Nintendo, la traversée du désert japonais devrait s'arrêter avec la sortie de Zelda. Excepté les bons scores de Gran Tourismo (PS), Densha de Go ! (PS) et Shining Force III (Sat), ce début d'année est assez terne. Sony lance une croisade contre les prix promotionnels et le marché de l'occasion qui sapent, selon lui, les marges bénéficiaires. Dans le même temps, Sega et Nintendo pratiquent des rabais jamais vus. Les grands hits sont disponibles pour 150 F environ sur les deux supports !

Tout doit disparaître !

SCEI avait racheté pas moins de 780 000 CD-Rom en décembre dernier au Japon. Il a cédé ces stocks à des distributeurs pour qu'ils organisent des ventes promotionnelles sur trois sites au Japon : Osaka, Tokyo, Fukuoka. A Osaka, 3 000 personnes sont venues (assez maigre) et Fukuoka fut un désastre. A Tokyo, l'événement s'est déroulé le 14 mars dernier au centre de Tokyo, à deux pas du siège de SCEI. On y trouvait pas mal de titres étrangers (MK3, Shell Shock, Wipe Out XL, ...) et aussi des hits d'éditeurs majeurs (Namco, Konami...). En pleine crise avec les magasins au sujet (entre autres) du marché de l'occasion, Sony a été montré du doigt pour son initiative. En effet, ces opérations s'accompagnent de prix promotionnels imbattables et revêtent un caractère "marché d'occasion" : revente de jeux rachetés bien que non usagés.

Soldes permanents

Les magasins ferment à tour de bras, et même les plus gros sont endettés jusqu'au cou. Avec l'assainissement du système financier japonais en cours, l'ombre de l'huissier plane sur le quartier. Les banques réclament leurs fonds de plus en plus rapidement. Les soldes durent toute l'année désormais, avec pour consigne de vendre à tout prix, même sans bénéfice. Il faut éliminer les stocks. Parallèlement, le marché de l'occasion n'a jamais été aussi actif et s'attire les foudres de certains éditeurs.

Akihabara souffre d'une gueule de bois carabinée.

Sony avait racheté, à Noël, pas loin de 2 millions de jeux dans le monde.

Survivra ? Survivra pas ?

Après la folie de 1994, Akihabara devrait survivre, mais son visage va subir à nouveau de profonds changements et revenir à une situation plus proche de l'Akihabara d'avant, une sorte de retour aux sources. Si l'informatique, sous perfusion, se remet lentement, la situation pour les consoles pourrait se dégrader avec la sortie des nouvelles machines dès la fin 98. La foule des "otakus" (100 000 au Japon) va se jeter dessus comme à son habitude. Mais le grand public est-il prêt à larguer sa 32 bits toute neuve ?

Tout à 100 F, mais certains titres étaient encore moins chers.

TOKYO GAMES SH

L'ombre de la Cesa

Quelques rares bons jeux, un Sony en repos et un réveil (tardif ?) de Sega, mais rien pour autant sur la Katana (ou presque) : voici ce que nous a réservé cette édition printanière du Tokyo Games Show, l'E3 japonais. L'attention était ailleurs...

Par Kagotani san

Le board n'est autre qu'un PC ultra-puissant !

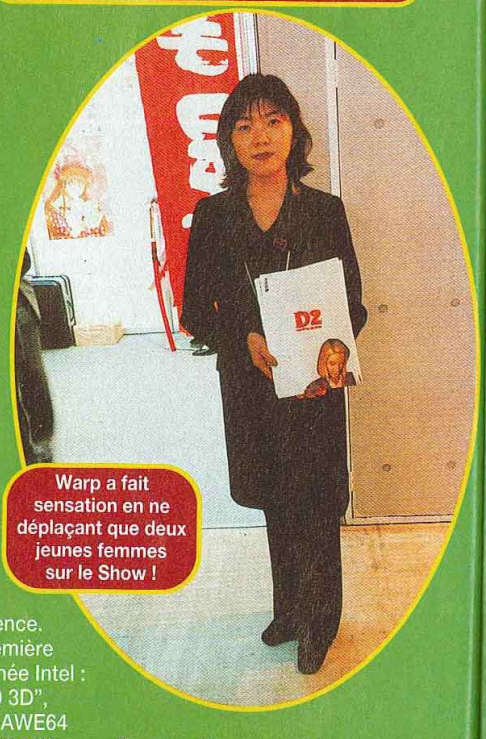
De nombreux revendeurs étaient venus sur place pour se rendre compte de la tendance du marché. Mais ils étaient là aussi pour assister aux débats portant sur le marché de l'occasion et à la conférence tenue par les membres de la Cesa (Computer Entertainment Software Association), l'association des distributeurs de jeux vidéo japonais (voir C+74). A cela, il faut ajouter l'interdiction qui frappe toute baisse de prix des jeux. Tout le salon était bardé d'affiches, avec le logo officiel antioccasion ("No resale"). Bref, la guerre continue. Un tel déploiement révèle la situation critique dans laquelle se trouve les éditeurs sur 32 bits.

Après les simulations de lycéennes, place aux lycéens !

La grosse nouveauté était sans conteste l'arrivée en force du PC. A retenir dans ce domaine : Microsoft, DirectX 5, Intel et Pentium II, 3D/fx 2 et, surtout, la version arcade de Quake.

Le PC à l'assaut !

Si le PC parvient à décoller au Japon, les consoles vont assurément souffrir d'une grosse concurrence. On a pu admirer la première carte arcade PC signée Intel : processeur 3D "i740 3D", AGP, SoundBlaster AWE64 Value, Pentium II 333 MHz. Le tout tient dans une borne Astro Sega. Elle viendra concurrencer directement les cartes bon marché de 3D/fx et Power VR. La version i750 3D + Pentium II 600 MHz sera là en fin d'année. Sega était venu avec un grand nombre de conversions, mais aussi d'adaptations originales de ses jeux arcade ou Saturn sur PC à grand renfort d'AGP (les versions PCI sont moins bonnes) et de cartes 3D. Final Fantasy VII renvoyait la version Playstation au placard malgré des fonds peu esthétiques.



Warp a fait sensation en ne déplaçant que deux jeunes femmes sur le Show !

La Playstation 2 ? Pas pour l'instant

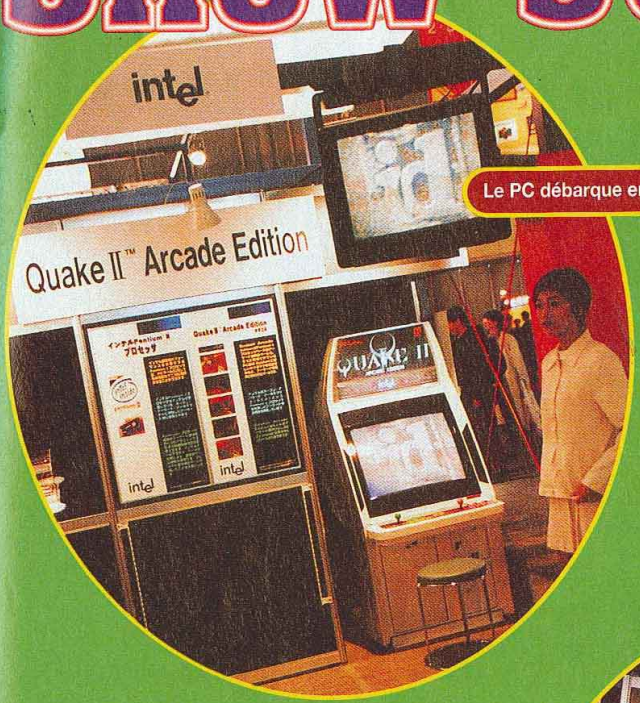
Comme autrefois Nintendo, Sony laisse venir. La PS 2 ne devrait pas voir le jour avant un ou deux ans. La future console serait cependant prête dans les labos californiens au cas où... Pour l'instant, SCEI fait la promotion d'un nouveau système de développement dans le monde entier. Un tel investissement signifie que

Sony mise actuel de n nouveaux k Gran Turism Il permet d' code pour maximum l console. So au duel Seg pour ne bou où ses vent Classique, Nintendo av de terrain fa

Pas de ou pres

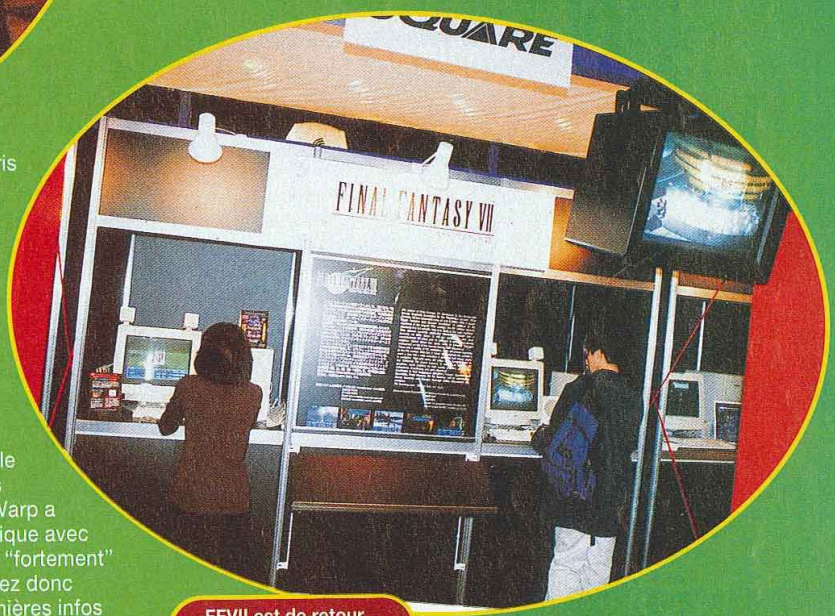
Sega était v Games Sho ses derniers

ES SHOW'98



Le PC débarque en arcade.

Le logo officiel antioccasion était partout !



FFVII est de retour, mais sur PC cette fois.

Sony mise encore sur le parc actuel de machines. Ce nouveaux kit a été utilisé pour Gran Turismo et Tekken 3. Il permet d'optimiser chaque code pour exploiter au maximum les capacités de la console. Sony va donc assister au duel Sega versus Nintendo pour ne bouger qu'au moment où ses ventes ralentiront. Classique, mais c'est ainsi que Nintendo avait perdu pas mal de terrain face à la Megadrive.

Pas de Katana ou presque...

Sega était venu sur le Tokyo Games Show pour annoncer ses derniers jeux sur Saturn. Ceux-ci ont surpris par leur haut niveau de réalisation. Et tout le monde de s'étonner : "Pourquoi seulement maintenant ?". Mais rien sur sa 64 bits, et pour cause, puisque l'annonce officielle doit se faire dans quelques mois. Warp a soulevé la polémique avec son D2 pressenti "fortement" sur la Katana. Allez donc retrouver les dernières infos sur la machine quelques pages plus loin !

Langrisser V The end of Legend

On connaît ce jeu en Europe sous le titre Warsong. La saga a débuté sur Megadrive et poursuivi ses développements sur PC Engin Duo puis sur Saturn ; aujourd'hui, elle semble toucher à sa fin.

Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques, qui évoluent au cours du jeu.

Quoi de neuf dans ce cinquième épisode ? Outre une amélioration graphique, on note une évolution du système de jeu. Ainsi, le changement de classe ne se fera pas uniformément, une jauge sera attribuée pour chaque aspect important du personnage (magie, attaque...) qui évoluera ainsi indépendamment des autres. De cette manière, on peut envisager de devenir un grand magicien... mais le dernier des nuls en combat singulier. De plus, l'austérité de l'interface pourrait bien être égayé par des animations sur la carte. A noter une amélioration sensible de la vitesse du jeu pour ne pas perdre de temps entre les successions d'écrans. Vous avez droit à de superbes scènes cinématiques, et le film d'ouverture est de retour sous la forme d'un dessin animé d'excellente facture mais très japonais. Le scénario débute à la fin du film de Langrisser IV. Avis à ceux qui ont fini ce quatrième épisode : il se pourrait bien qu'une surprise les attende en utilisant la dernière sauvegarde de Langrisser IV ! Bref, la saga évolue mais ne subit pas de gros changement notable. Attendons tout de même le mois de juin pour porter un jugement définitif sur ce jeu.

Un court extrait d'un dialogue du jeu : "Chérie, as-tu pensé à faire les courses en rentrant ?". "Non mon cœur, je n'avais pas de liquide sur moi et la banque était fermée." Magnifique !

SATURN

● NCS Mesaya/Juin 98

Les dialogues ont évidemment leur importance mais seuls les initiés comprendront le sens du scénario. Pas facile d'apprendre le japonais en quelques heures !

Les magies sont très spectaculaires. Un point fort de la série et tout particulièrement de Langrisser V.

L'amélioration des graphismes fait partie des nouveautés de cet épisode de Langrisser.

TBWA © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Développé par Sony Computer Entertainment Inc. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les fabricants, les voitures, les noms, les marques et tous les logos qui y sont associés sont des marques déposées et/ou sont soumis au copyright et appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.
* Concours avec obligation d'achat, valable jusqu'au 31/08/98.

GAGNEZ UN PHYSIQUE DE RÊVE

CONCOURS GRAN TURISMO*™

1ER PRIX : UNE CHRYSLER VIPER GTS

POUR PROFITER AU MAXIMUM DES SENSATIONS SUR GRAN TURISMO, JOUEZ AVEC LA NOUVELLE MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK.

http://www.playstation-europe.com

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation*

PlayStation

TBWA © 1997 / 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Développé par Sony Computer Entertainment Inc. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les fabricants, les voitures, les noms, les marques et tous les logos qui y sont associés sont des marques déposées et/ou sont soumis au copyright et appartiennent à leur propriétaires respectif. Tous droits réservés.
* Concours avec obligation d'achat, valable jusqu'au 31/08/98.

Sol Divide

Atlus renoue avec ses premières amours : le shoot 2D. Cependant, après une longue période de shoots verticaux, l'éditeur se remet à l'horizontal.

Vous incarnerez des sortes de super héros, à la mode des dieux antiques. Si graphiquement, le jeu s'apparente à un shoot, il possède aussi une bonne dimension beat'em up. En effet, on peut détruire les ennemis à distance à l'aide de sa magie (shoot), mais on peut aussi user de son arme blanche pour découper tout ce beau monde en petits morceaux dans une phase de combat rapproché (beat 'em up). Au fil des stages et des bonus collectés, on peut étendre ses connaissances en magie. Les pouvoirs apparaissent sous forme d'icônes qu'on peut sélectionner durant la partie. Une jauge de magie est présente et se remplit progressivement après chaque usage. Le jeu propose par moments, à l'issue d'un stage par exemple, plusieurs chemins. Bien entendu, c'est encore à deux qu'on s'amuse le plus ; l'écran se remplit d'une tonne d'ennemis et d'explosions ! Sol Divide perpétue la bonne tradition des shoots d'arcade. Sans être une révolution, il reste un bon divertissement. Atlus a promis de l'améliorer encore avant sa sortie.

Au programme : beat'em up, shoot, magie...

Le jeu met en scène trois personnages avec leurs attaques et pouvoirs propres.

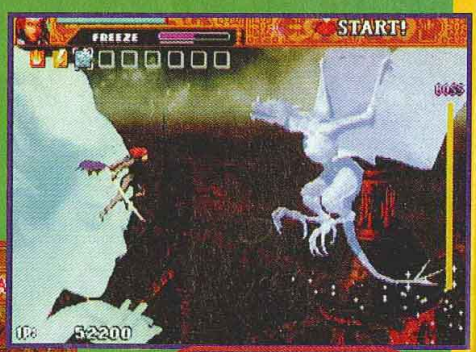
Kashuon maîtrise le feu à merveille et grille ses ennemis.

En plus de la partie shoot, on jouera aussi un beat 'em up.

SATURN
● Atlus/1998

Globalement, les graphismes sont assez réussis.

Au terme d'un stage, on se voit parfois proposer plusieurs routes.



Vous venez de congeler provisoirement le boss du niveau !

Trap Gunner

Atlus a la forme en ce moment, tout comme Koei. Du coup, il nous arrive les bras chargé de surprises.

PLAYSTATION
Atlus/1998

Trap Gunner est un tout nouveau genre de jeu d'action, qui se déroule sur des stages en 3D. On retrouve deux modes classiques : Story et Battle. On évolue dans un environnement 3D, avec un fort relent de Bomberman, fermé et pourvu de reliefs. On doit éliminer tous ses adversaires et ennemis à l'aide de pièges dont les Combos qui rapportent un maximum de points. Il faudra bien sûr éviter ceux que vous balanceront vos ennemis. En mode Battle (2 joueurs), l'écran se divise en deux parties horizontales. En mode Story, les stages se succèdent avec, à la clé, des missions à remplir. Chaque personnage (il y en a six en tout) tend des pièges qui lui sont propres. Pour corser le tout, le temps est limité et tout un tas de bonus sont disposés sur le terrain pour vous renforcer. Mais si la pose des pièges vous gonfle, vous pouvez y aller de vos poings ou de vos pied,s et bien d'autres réjouissances.

Bref, ce titre possède un intérêt certain et on prie pour que le projet soit mené à son terme. Dans ce cas, il pourrait constituer une alternative intéressante au hit de Hudson.

Les six persos tendent chacun des pièges maison !

L'interface paraît complexe mais on s'y fait vite.

A gauche, le choix de l'action, et à droite, le choix de son piège en plus d'un radar.

Votre adversaire vient de se faire exploser la tronche par un Combo de pièges !

A deux, la partie devient serrée. Notez la vie sous forme de jauge au centre.

Choro-Q 64

La série vedette des mini voitures de Takara est passée à la Moulinette 64 bits afin de débarquer sur la Nintendo. Alors, quoi de neuf ?

NINTENDO 64

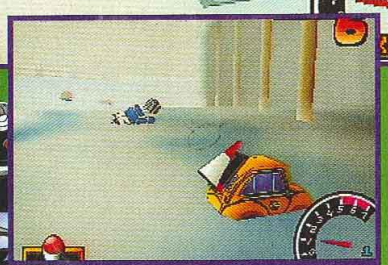
Takara/Juin 98

Commençons par résumer le jeu. On peut y jouer à quatre simultanément, comme avec Mario Kart 64. Il y a 9 circuits plus un caché et une tonne de véhicules, dont une dizaine de base. Le principe du jeu consiste bien sûr à terminer premier chaque course. Vous pouvez aussi préférer détruire vos adversaires un à un et l'emporter par abandon. En effet, votre véhicule peut être muni d'armes. Le côté sympathique de tous les Choro-Q tient très certainement (outre son aspect enfantin qui ne plaît par forcément à tout le monde) à la possibilité d'augmenter les performances de sa voiture en la customisant au fil des courses. Par ailleurs, une option d'édition permet de concevoir son propre circuit pour s'éclater entre amis. Certains virages très serrés, comme le "Rolling Special Cornering", demanderont une bonne maîtrise du dérapage. Enfin, une victoire peut vous rapporter un item spécial. A noter un mode Time Attack pour les mordus de la compétition pure et dure. Si l'action débridée séduira plus d'un joueur, l'aspect graphique n'est, pour le moment, pas vraiment au niveau des capacités de la machine. Choro-Q 64 semble chasser sur les terres de Nintendo qui aligne en face le terrible Mario Kart 64. Il faudra attendre la version avancée de Choro-Q 64 pour voir si le pari de Takara était raisonnable.

Le jeu à quatre emprunte l'interface inaugurée par Mario Kart 64.

Les chocs ne sont pas réalistes, mais dans l'esprit du jeu, comiques.

Le mode multijoueur offre des circuits spéciaux supplémentaires.



L'inondation rendra votre progression chaotique.

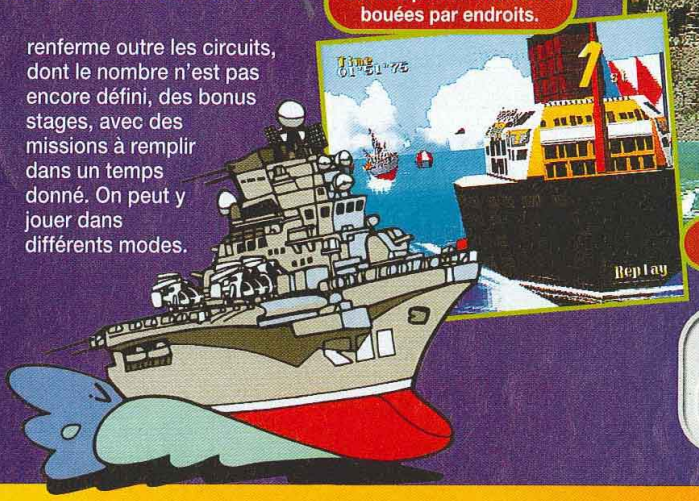
Vous découvrirez une multitude de voitures.

Q-Boat

Après les voitures et les avions, Takara n'en finit pas de décliner sa série miniature sur Playstation. Cette fois-ci, vous ferez du bateau !

En plus de gagner la course, il faudra remplir des missions.

Les décors sont en 3D et notez l'effet de reflet de l'eau.



On doit passer entre des bouées par endroits.

Ca version avion avait apporté un game-play différent en intégrant un espace de mouvements plus large et plus libre. Cette fois, rebelote avec un environnement aquatique. Le principe ne change pas, on doit toujours terminer la course premier ou, si le cœur vous en dit, détruire ses adversaires. Q-Boat propose pas moins de 120 véhicules (de surface ou sous-marins). Pour les réunir tous, il faudra soit gagner, soit découvrir des bonus cachés durant la course. Le jeu renferme outre les circuits, dont le nombre n'est pas encore défini, des bonus stages, avec des missions à remplir dans un temps donné. On peut y jouer dans différents modes.

PLAYSTATION

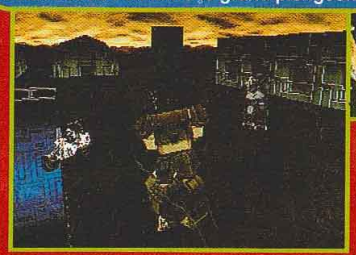
● Takara/Juin 98

Votoms

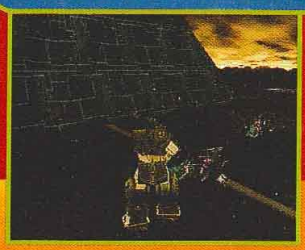
Takara possède la licence "Votoms", l'une des sagas de robots les plus connues au Japon.

Le jeu est agrémenté de superbes illustrations et scènes cinématiques.

Après un premier titre intitulé Votoms, the Blue Knight, sorte de remake de Virtual On, l'éditeur continue avec un second jeu qui s'apparente à un shoot 3D à la manière de Mechwarrior. Armé du pad Dual Shock, on se voit proposé une dizaine de missions, au cours desquelles on affronte plus de 14 engins roulants, volants, bipèdes. Le jeu est tout en 3D. Les fans de la série seront comblés, car le jeu reprend fidèlement tous les termes et concept de l'animé. Les autres seront un peu déroutés.



Le type à la moto est complètement bourré et va connaître le grand plongeon.



Les civils s'enfuient. Il faut les épargner !

Attention aux trous comme celui-ci !

PLAYSTATION

● Takara/Avril 98

TOKYO GAMES SHOW'98

NAMCO : TEKKEN 3, RIEN QUE TEKKEN 3

Tekken 3 : Namco enfonce le clou.

Excepté ce jeu, Namco ne proposait rien. L'éditeur mise tout sur son super hit pour lequel il a mis le paquet en développant un stage en forme d'arène géante animé d'une ambiance fantastique. Bref, les joueurs ont découvert une conversion réussie. A n'en pas douter, Tekken 3 va réaliser un carton planétaire monumental. A noter que SCEI a dû apporter à Namco un nouveau kit de développement pour lui permettre de convertir au mieux. Filez lire le test quelques pages plus loin !

A retenir : Tekken 3

SQUARE : EN ATTENDANT FFVIII...

Le village Square contenait du bon mais aussi pas mal de moyen. L'éditeur a dévoilé son ambition de sortir un FFIX pour le 9 septembre 1999 : tout un symbole. Dans cette perspective, FFVIII pourrait donc voir le jour en fin d'année. Autrement, excepté Musashiden qui vient chasser sur les terres de Sony (Crash 2), le reste des titres était bien quelconque... Je vous conseille d'aller découvrir les tests de Parasite Eve et Bushido Blade 2.

A retenir : Parasite Eve, Musashiden

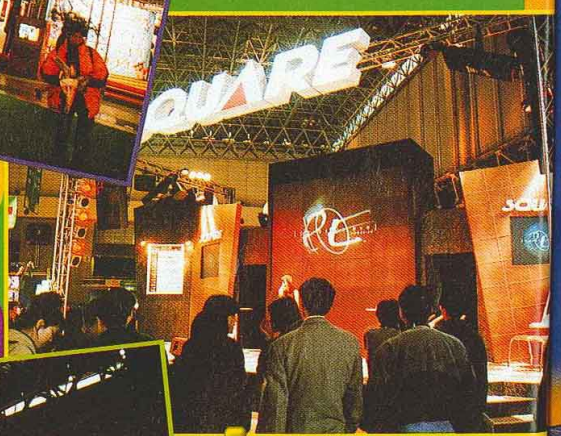
Avec Musashiden, Square cherche une alternative à FF.

SCEI : UN PEU DE REPOS

La période de Noël avait été très faste (avec Gran Turismo), un succès facilité par une concurrence fort discrète. Mais cette fois, SCEI était venu les mains quasiment vides ! A noter tout de même : un retour de l'éditeur dans le domaine des jeux de réflexion avec XI, un petit jeu qui cache un game-play diabolique et qui devrait faire un carton au Japon. Gageons que le Tokyo Games Show de l'automne sera plus riche avec un éventuel Gran Turismo 2.

XI est une très bonne surprise et on espère le voir bientôt en Europe.

A retenir : XI

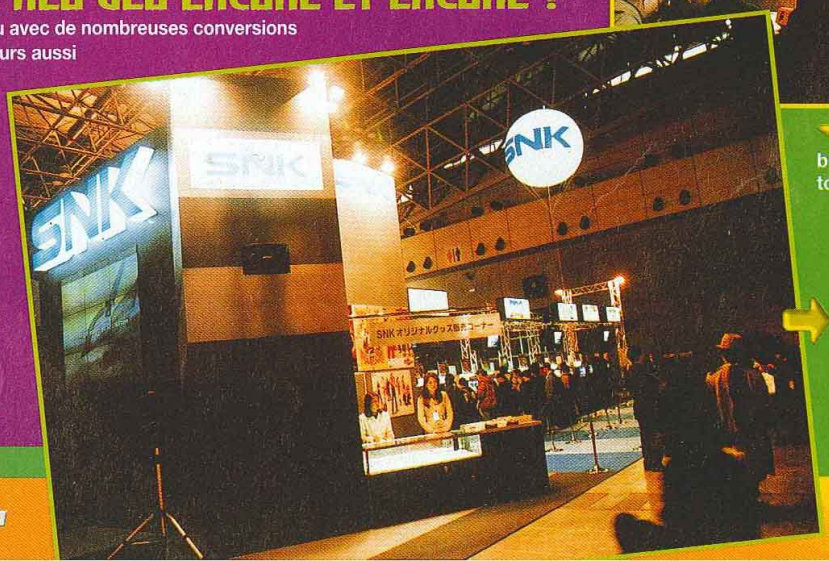


La recette du succès est bien connue ; Square la sert à toutes les sauces.

SNK : CA NEO GEO ENCORE ET ENCORE !

L'éditeur était venu avec de nombreuses conversions d'une qualité toujours aussi parfaite (Blazing Star, Last Blade, RB2, Metal Slug 2) sur sa machine pourtant vieillissante, et avec KoF '97 sur Saturn. Rien d'autre à signaler.

A retenir : la Neo Geo vit encore !



La 2D et la Neo Geo forment toujours le tandem majeur de SNK pour ce début 98.

CyberMédia
FUTUROSCOPE

le plus grand espace multimédia d'Europe ouvre au Futuroscope

Jusqu'où oseras-tu aller dans l'exploration de mondes inconnus ?

Qui sait ce qui t'attend sur le Web ? Avec 30 postes multimédias en accès libre dans le nouvel espace CyberMédia, tu peux explorer librement internet ou consulter une bibliothèque de CD-ROM tous plus captivants les uns que les autres...
A CyberAvenue, tu trouveras aussi le top des jeux-vidéo sur de véritables simulateurs : alors piloter une voiture de course, surfer dans la poudreuse ou prendre les commandes d'un avion à mach 2... tu ne vas pas faire semblant ! Pendant que tu es là, fais un peu le tour du seul Parc qui renouvelle ses spectacles chaque année... et pour le même prix, découvre aussi les nouveaux films !

Tu veux en savoir plus, appelle le
05 49 49 2000

FUTUROSCOPE

www.futuroscope.com

TOKYO GAMES SHOW'98

Enix à la poursuite de Square...

Outre la présentation de Star Ocean 2, la grande nouvelle fut sans doute l'annonce du début du développement de Bust a Move 2 !

Pendant que Bust a Move fait un carton, Star Ocean 2 s'annonce comme le plus sérieux concurrent de FFVII sur Playstation (filez voir la Preview en page suivante). Enix fait tout son possible pour compenser l'absence de son Dragon Quest VII. Ce titre pourrait en effet sauter une génération et ne jamais débarquer sur 32 bits... Ce serait une première ! Pas moins de six sociétés (dont SCEI et GT) se battent pour arracher les droits de Bust a Move à l'exportation. SCEI devait obtenir le contrat mais, le jeu ayant rencontré un succès faramineux, Enix fait copieusement monter les prix. A noter aussi, un jeu baptisé Hallo Charlie (anciennement Eggs of Steel), fruit de la collaboration entre Enix et le directeur du tournage de "Babe", l'histoire du cochon rose devenu chien de berger... Sur Saturn, Enix a présenté une sorte de RPG basé sur le football. Ce titre est le fruit du concours Enix qui a lieu chaque année. Il n'a pas fallu longtemps à ce jeu, vainqueur en 1997, pour prendre forme.

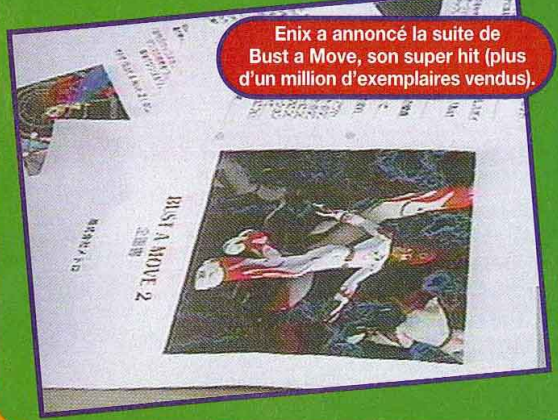
À RETENIR

- Star Ocean 2 (PS)
- Riven (PS, PC CD-Rom, Saturn)
- Hallo Charlie (PS)

Enix a pour le moment limité la casse, malgré l'absence de Dragon Quest VII.

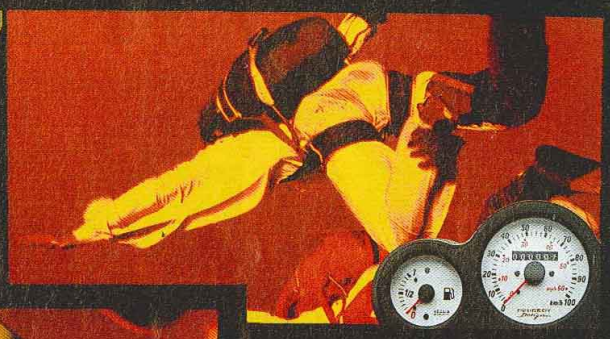
L'humour est omniprésent dans Hallo Charlie.

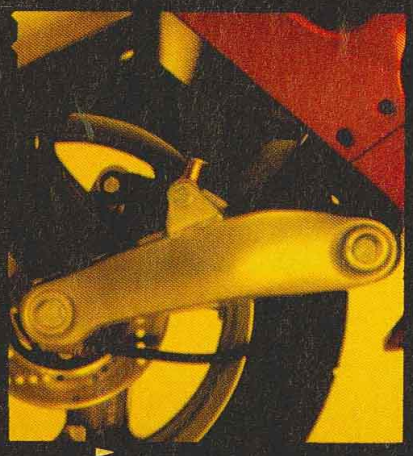
Enix a annoncé la suite de Bust a Move, son super hit (plus d'un million d'exemplaires vendus).

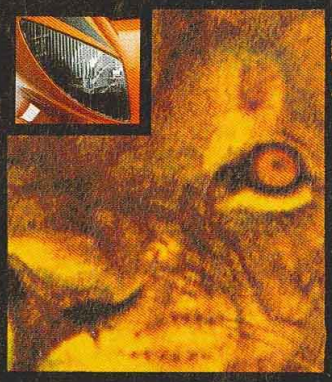


L'éditeur reste pour le moment fort peu loquace au sujet d'Hallo Charlie.

Speedfight





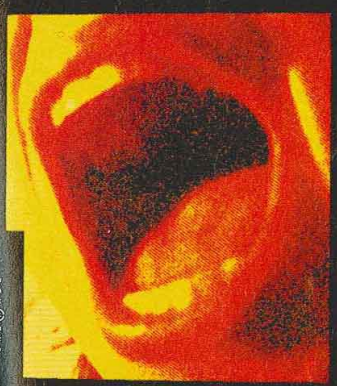


LES SENSATIONS S'ACCÉLÈRENT. L'ENNUI EST STOPPÉ NET.

PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Reprises franches et accélérations nettes laissent sur place toutes les situations délicates. Un châssis très rigide, une fourche avant monobras, un freinage puissant et progressif, un système anti-levée, le Speedfight conserve à chaque seconde une adhérence parfaite... Maintenant, on arrête de jouer.



36 15 PEUGEOT Scootys 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

TOKYO GAMES SHOW'98

Star Ocean 2

Après le premier volet sur Super Famicom et la présentation l'année dernière de cette suite sur Playstation, voici les dernières nouvelles du concurrent le plus sérieux de FFVII.

PLAYSTATION

● **Enix/Été 98**

Le jeu est constitué de décors 2D en images de synthèse. Apparemment, la 3D n'a pas été retenue pour des raisons esthétiques et techniques. La 3D n'apportait rien au jeu, et l'effet de "flan" classique sur Playstation (instabilité des polygones) était gênant. Pour rivaliser avec le Final Fantasy de Square, des scènes cinématiques de toute beauté ont été incluses. Le résultat tient sur deux CD-Rom. Le système de combat reprend celui inauguré par Game Arts (Lunar et Grandia, "le" RPG du moment !) avec une refonte graphique. Fini les mini sprites. Cette fois, on a droit à de bons gros sprites très bien animés et mieux dessinés. Le champ de bataille est en 3D, avec des persos 2D par-dessus. Ces derniers se meuvent en fonction du combat, comme dans Grandia.

Les joueurs japonais avaient reproché à FFVII sa lenteur et la laideur des persos en 3D Goureau. Enix en a pris note, afin de favoriser la rapidité de l'action. Les combats se succèdent en un minimum de temps pour ne pas excéder le joueur impatient. Les personnages sont en 2D, un choix qui permet l'intégration d'une foule de détails graphiques avec une résolution fine et colorée. Autrement, rien n'a changé depuis notre numéro 71. En attendant la sortie de ce titre prévue cet été, les joueurs japonais se posent toujours et encore la même question : qu'est devenu Dragon Quest VII ?

Les combats sont très animés, et il faudra veiller à régénérer vos persos.

Les graphismes des combats ont été largement améliorés.

Le système des batailles a été emprunté à Game Arts.

Star Ocean était passé inaperçu sur Super Famicom. Cette fois, ce sera une autre histoire.

Une masse de 10 tonnes vient d'écrabouiller votre adversaire ! Bien fait !

TOKYO GAMES SHOW'98

Capcom convertit

Pas de grandes nouveautés chez Capcom qui semble plutôt vouloir exploiter la fibre nostalgique des joueurs.

Sur le stand Capcom, étaient présentées des conversions de jeux de combat 2D Saturn avec la cartouche RAM 4 Mb... mais non jouables. De même, le passage du jeu de combat 3D Rival School Justice sur Playstation était dévoilé. A chaque fois, les conversions sont excellentes, mais il n'y avait pas de titres originaux. Pas plus que de titres N64 d'ailleurs. L'éditeur se lance à son tour dans les oldies avec des compilations de ses vieux titres. Le premier volume renferme : la série Ghoul'n Ghost (2 volets arcade + SFC) et la série 1942 (les 3 volets arcade avec 1942, 1943, 1943 Super). Le second devrait être basé sur Side Ar0ms et Strider. Malheureusement, on n'a pas noté de versions remaniées mais que des conversions 100% fidèles. Dommage...

Capcom a fouillé dans ses tiroirs et retrouvé sa série Dungeon & Dragons.

Super Adventure Rockman :la saga se poursuit en animé interactif...

La conversion de Rival School Justice sur PS semble parfaite

Konami développe

L'éditeur a sous le coude une tonne de titres en développement (91), dont l'état d'avancement varie.

Metal Gear sur Playstation tient ses promesses, mais le reste est un peu plus mitigé. Hybrid Heaven et Dracula 3D notamment étaient absents. Si le premier est en retard pour cause de manque de personnel et de refonte technique, le second est en pleine révision. En effet, malgré la présentation des nouvelles photos, Konami a considéré que son jeu possédait un game-play trop 2D, et qu'il était donc en train de repenser le titre pour le rendre véritablement 3D. Les nouveaux jeux PS ne sont pas vraiment enthousiasmants à ce stade de développement. Ainsi, Konami a présenté sa version concurrente du génial Bust a Move de Enix. Intitulé Dance Dance Dance, il propose le même duel de danseurs. Cette fois, on peut mettre son propre CD musical et une partie RPG met en scène des lycéennes japonaises. Mais la copie n'arrive pas à la cheville du hit de Enix. Dans le même genre, Dolphin's Dream a déçu. Il propose une chasse au trésor sous-marine, dans lequel le joueur incarne un plongeur. Enfin, Konami a dévoilé un nouveau titre N64, Rakugakids, supposé concurrencer techniquement Yoshi's Story. Rebelote : Konami a décidé de revoir sa copie car l'accueil fut assez froid chez les professionnels. Ce jeu de combat 2D, il propose plus de 5 000 plans 2D dans une ambiance très Parappa...

Moins speed et moins spectaculaire, Dance... aura du mal face à Bust a Move.

Malgré ses performances techniques, le jeu ne tient pas encore bien la route.

Activision et PITFALL! sont des marques commerciales déposées et Pitfall 3D: Beyond the Jungle est une marque commerciale de Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. Tous droits réservés. "PS" et "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

ustice
rfaite

N64,
ment
ir sa
sez
. Ce
2D, il
de
dans
très

nces
tient
ute.

1982.

PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE™

16 ans après,
rien n'a changé.
Quoique.

PlayStation

ACTIVISION.

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29/mn)

Ubi Soft

Activision et PITFALL sont des marques commerciales déposées et Pitfall 3D: Beyond the Jungle est une marque commerciale de Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. Tous droits réservés. "PlayStation" et "PS" sont des marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Metal Gear Solid

Dévoilé au salon dans sa version jouable, le plus gros développement actuel de Konami a tenu ses promesses. Fier de son succès, l'éditeur a invité Kagotani san à le tester en profondeur.

PLAYSTATION

● Konami/Septembre

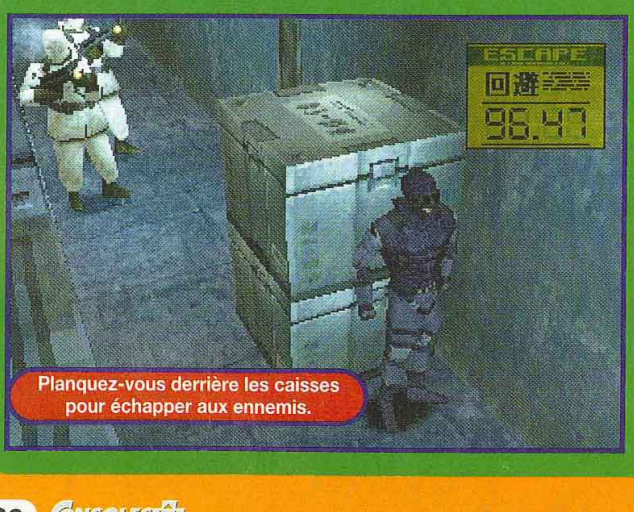
Une quinzaine d'années après le premier volet sur MSX, Konami nous sert une version 3D à la sauce Playstation impressionnante ! Hideo Kojima, le père des versions originales de Metal Gear, mais aussi de Policenauts et de Snatcher (entre autres), a été rappelé. Depuis très longtemps, Hideo Kojima voulait réaliser cette version 3D polygonale. Mais, à ses yeux, seule la Playstation pouvait lui donner l'occasion de réaliser son rêve.

Seul, abandonné

Dans ce nouvel épisode, vous vous retrouvez lâché dans un complexe en 3D temps réel. Vous êtes seul, et vous devez neutraliser une dangereuse organisation terroriste (vos ex-amis) qui menace le monde d'une destruction nucléaire. Vous avez 24 heures devant vous. Pour remplir votre mission, vous devrez déjouer les gardes, les systèmes de sécurité (caméras, détecteurs thermiques...), les chiens... Sans oublier de délivrer les otages. Bref, le chemin est semé d'embûches..

Le système D

Le film d'ouverture en images de synthèse a été abandonné pour une séquence cinématique en 3D temps réel qui vous explique la situation et vous plonge dans l'action. Au départ, vous ne possédez aucune arme. Il faudra les récupérer sur les ennemis au fil de votre progression. Supprimer un adversaire sans être repéré fait gagner des bonus (items, armes). Sans armement, vous devrez combattre à mains nues. Le jeu se transforme alors en baston 3D avec Combos. Dans ce cas vous n'assommerez vos ennemis que temporairement. Pour les liquider, vous devrez les étrangler par des pressions successives sur un bouton du pad après les avoir saisis par-derrière. On peut marcher, courir ou ramper. Les vues sont multiples. La principale est en 3D isométrique de haut. Impossible de faire tourner le décor, mais on peut passer à une vue à 360 °, comme pour Mario 64. On ne peut alors ni bouger, ni attaquer. Un mode Infiltration permet de ramper sous des éléments en 3D (réservoir, camion, bureau...). On se trouve alors en vue à la Doom. Quand vous vous cachez contre un mur, vous avez le choix entre deux vues pour repérer vos ennemis. La première vous permet de jeter un coup d'œil, la seconde d'obtenir une vue globale du décor derrière le mur contre lequel vous vous planquez.



Planquez-vous derrière les caisses pour échapper aux ennemis.

Les détails qui tuent

Le jeu incorpore un système de communication avec un récepteur radio miniature. Il est possible de sélectionner les fréquences. Ces dernières vous sont fournies au fil de votre progression, et peuvent être stockées dans la mémoire de la radio. Chaque fréquence vous met en liaison avec un personnage qui vous conseille sur une spécialité (items, armes, boss...). Un de ces interlocuteurs vous permettra de sauvegarder. On peut faire du bruit pour attirer les gardes

L'ennemi vous a dans sa ligne de mire. Autant dire que la fin est proche.

dans un piège. Comme Niiico avant et après la cantine, certains gardes s'endorment à leur poste. On peut se cacher dans un carton pour se faire transporter comme un vulgaire colis à bord d'un camion, et franchir ainsi les lignes ennemies. Dans le carton, on a une vue limitée sur l'extérieur et on ne peut pas attaquer. Il est possible de poser des mines ou des bombes déclenchables à distance. Le jeu consiste alors à les poser dans le dos des ennemis ! Fun garanti ! Un radar vous renseigne sur les positions ennemies mais devient muet quand vous vous cachez sous un éléments ou dans le carton. Vous disposez de cigarettes, qui vous enlèvent de la vie si les fumez, mais qui vous sortiront d'affaire à un moment donné. Rajoutez des jumelles, un casque de vision nocturne une vingtaine d'armes et une trentaine d'items : vous ne vous ennuyerez pas !

Court mais grandiose

Concurrent de Bio Hazard 2, Metal Gear souffre quasiment des mêmes défauts. Un joueur expérimenté devrait le terminer

en une he
autres en
boucler à
avec des
vient renfo
aventure.
est compa
Dual Shoc
commande
joueurs bo
chemin, ca
réussite da
de passer
de jeu a été
limitation d
chargeant
en mémoire
mode 2 jou
pour des ra
Metal Gear
développen
Bref, le hit
cendres et
parler la pou

Snake

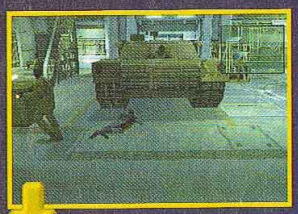
Les adversaires vous ont entendu.

Une séquence cinématique en 3D temps réel constitue l'introduction.

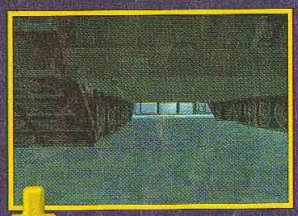
Grâce aux lunettes de vision nocturne, les ennemis planqués dans le noir ne vous échapperont plus.

MODE INFILTRATION

Le mode Infiltration permet, entre autres, de ramper sur le sol et de se cacher sous certains éléments du décor. Très pratique pour passer inaperçu !



Voyez comme le héros se joue du garde en rampant dans son dos.



Le voici maintenant posté sous un tank, un endroit idéal pour faire une petite sieste. Hein, Niiico...

en une heure (glups !) et les autres en six (huit pour le boucler à 100%). Un scénario avec des scènes cinématiques vient renforcer la dimension aventure. Il y a deux fins. Le jeu est compatible avec le pad Dual Shock, mais pas avec les commandes analogiques. Les joueurs bourrins passeront leur chemin, car le secret de la réussite dans Metal Gear est de passer inaperçu. Le confort de jeu a été renforcé par la limitation des accès CD en chargeant un max de données en mémoire. Par contre, le mode 2 joueurs a été supprimé pour des raisons techniques. Metal Gear serait également en développement sur N64 et PC. Bref, le hit MSX renaît de ses cendres et s'apprête à faire parler la poudre.

Il faut savoir se jeter à l'eau pour échapper à une situation délicate !

Un mode Spécial vous permet de rester à l'abri des regards tout en voyant ce qui se cache derrière un mur.

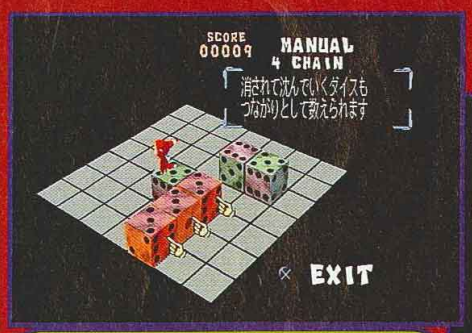
Vous affronterez parfois les ennemis à mains nues, notamment en début de partie quand vous n'avez pas encore d'armes.

XI

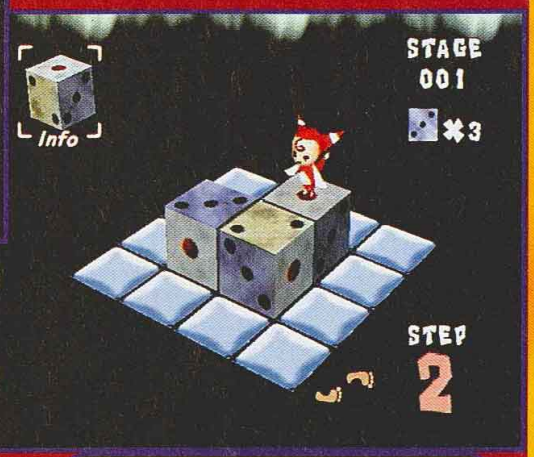
Seule nouveauté du stand SCEI sur ce salon, ce titre est aussi une bonne surprise. Après le succès de IQ (Kurushi), les cubes refont surface.

Il faut utiliser les faces des dés pour réaliser des combinaisons.

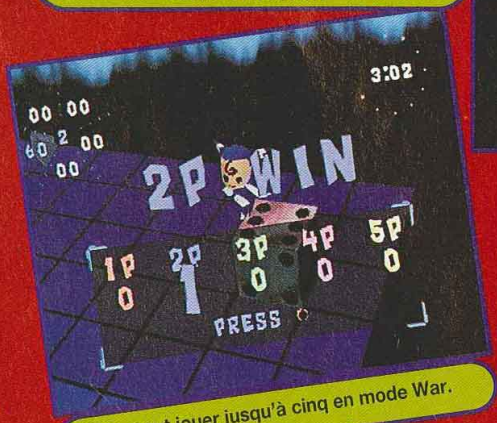
Le principe de XI, prononcez "Psy", repose sur les mouvements d'un dé. Un personnage monte dessus et le fait "rouler" face après face suivant les tracés d'un quadrillage. Ensuite, il faut réaliser des combinaisons en alignant côte à côte des faces supérieures identiques (par exemple, une suite de 3). Ainsi, on les fait disparaître. On peut descendre du cube pour se déplacer sur le quadrillage afin de monter sur un autre cube ou pour en pousser un. En effet, le temps que les cubes disparaissent, on peut leur ajouter d'autres dés et propager le Combo. On peut aussi combiner des Combos de faces différentes. Le jeu offre quatre modes : un qui vous enseigne les règles, un autre pour vous mesurer à un ami, un troisième qui propose une suite de puzzles et enfin, le meilleur pour la fin, un mode War qui oppose jusqu'à cinq joueurs ! Principe simple, possibilités de jeu effrayantes et complexes, XI a tout d'un jeu de réflexion très prometteur.



Il est possible de réaliser plusieurs Combos à la suite.



Le mode Puzzle propose des énigmes de plus en plus difficiles.



On peut jouer jusqu'à cinq en mode War.

Modes Tutorial, Battle, War et Puzzle : XI est un titre complet.

Un mode vous explique tout dans les moindres détails !

PLAYSTATION

● SCEI/Juin 98

© Didier Deschamps - photo : Bardou / Presse Sports

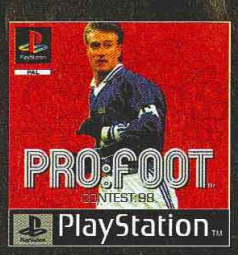
"Profoot Contest 98 est un cocktail idéal d'action et de réalisme" (PlayStation Magazine / Avril 98)

"Profoot Contest 98 est un jeu plein d'innovations et de trouvailles qui inaugure la prochaine génération de jeux de foot" (Consoles + / Avril 98)

"Les textures et les animations sont d'une richesse exemplaire"(Playmag / Avril 98)

PRO:FOOT™

CONTEST:98



"LE FOOT SUR LE TERRAIN PAS À LA TÉLÉ..." **Didier Deschamps**

plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion

BMG INTERACTIVE

Z-AXIS

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

PC CD ROM

PlayStation

L'ABUS DE CE JEU PEUT NUIRE GRAVEMENT AU SUIVI DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

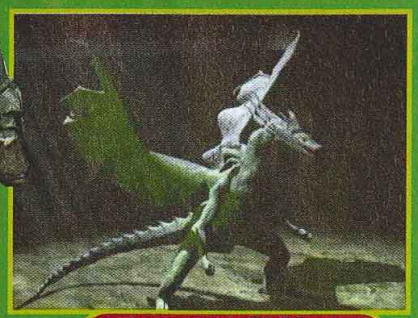
© Didier Deschamps - photo : Bardou / Presse Sports
*Bronx

Zill O'll

Koei, désireux sortir de sa spécialité (les wargames) afin de toucher un public plus large, se montre très créatif en ce moment.

Les combats sont tout en 3D avec moult effets spéciaux.

Derrière ce titre étrange se cache un RPG 3D. Sa principale originalité vient de ce que l'on doit construire son personnage entièrement, à la manière des jeux de rôles. Au cours du jeu, on gagne des points qui se répartissent suivant six paramètres (combat, magie, âme de dragon...) qui vont déterminer la Soul (l'âme) du perso, donc sa personnalité globale. On évolue dans un décor 3D de toute beauté. Alors que dans FFVII, les monstres semblent surgir de nulle part, dans Zill O'll, on les voit arriver de loin. C'est le système choisi pour le moment., mais tout peut évoluer d'ici la sortie du jeu. Les combats s'effectuent de manière classique avec une mise en scène très cinématographique. La magie repose sur les quatre éléments (feu, eau, terre, vent), et sur une puissance mystique tirée du dragon appelée Dido. Les moments forts du jeu sont ponctués de superbes films en images de synthèse. Koei veut se rapprocher de Square, à défaut de le battre, et cherche à sortir de son image de spécialiste du wargame avec une politique de diversification qui annonce pour le moment des titres prometteurs. On espère que les efforts seront maintenus jusqu'au bout !

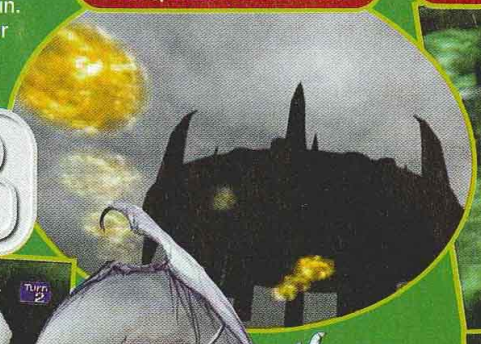


Le monde de Zill O'll est peuplé de dragons.

PLAYSTATION

Koei/Automne

Les sorts magiques font appel à cinq forces élémentaires.



On voit les monstres évoluer dans des décors superbes.

La 3D est plus fine et détaillée que celle de FFVII.

Koei inquiète sérieusement Square .

Le jeu propose de superbes passages en images de synthèse.

Destrega

Fort de l'expérience engrangée dans le domaine du combat 3D, Koei revient à la charge avec un titre qui pourrait bien créer une surprise...

Destrega est une sorte de jeu d'aventure avec un gros fond de combat 3D. Proposant un mode Scénario et un mode Battle, Destrega présente des stages entièrement en 3D dans lesquels on se livrera des combats sans merci, mêlant coups spéciaux et magies. L'interface est à peu de chose près la même que celle de Dynastie Warriors. Du reste, c'est la même équipe qui a programmé les deux titres : Omega Team. Cette fois les stages comportent des tas de reliefs (comme Ehrgeiz) et jusqu'à trois niveaux de hauteur – il est amusant de constater combien les deux jeux se ressemblent : outre les stages, les deux titres gèrent l'espace 3D totalement à 360°. Destrega comporte pas moins de douze personnages. Les graphismes sont très fins et l'animation fluide (mais on ne sait toujours pas si Koei pourra inclure du 60 images par seconde), les effets spéciaux sont superbes et les divers zooms réussis.

L'action est impressionnante. Ehrgeiz aurait-il fait des émules ?

Koei pourrait faire mal s'il parvient à mener son développement à terme. En tout cas, chez Square, on a observé le titre avec attention...

Mire

Grad

Serea

Kuga

PLAYSTATION

● Koei/Automne

Teem

Zauber

Teem vous assène une attaque spéciale difficile à parer !

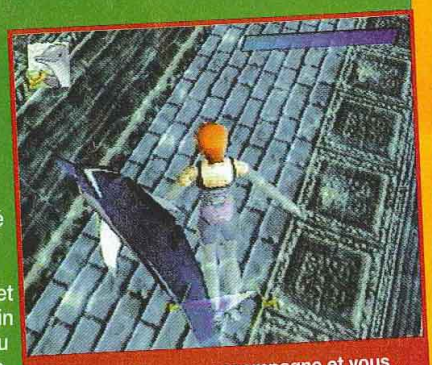
Grad lance une attaque multiple qui balaie l'écran.

Le corps à corps est parfois le meilleur moyen de venir à bout de l'ennemi.

Hudson : l'après-Bomberman

Les anarchistes tendance Hudson vont-ils devoir céder à la mode et abandonner leurs bombes chéries pour enfiler palmes et tuba ?

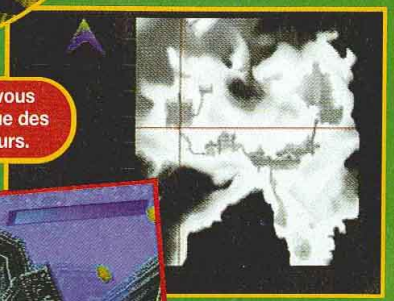
Outre une nouvelle version de Bomberman 32 bits sur Playsation et Saturn (voir pages suivantes) et une variation sur N64 peu convaincante (Biderman 64), il n'y avait rien de bien folichon sur le stand Hudson. Le seul titre à sortir de l'eau (c'est le cas de le dire) est un certain Blue, Legend of Water. Un jeu qui fait partie de la grosse mode sous-marine actuelle. En effet, depuis l'annonce du développement de Ecco 64 sur Katana, Konami y est allé du sien avec Dolphin's Dream et Namco en annonce aussi un de son côté. Chez Hudson, on nage accompagné d'un dauphin à qui on peut assigner des ordres simples sous forme d'icônes. Les divers effets sont assez bien rendus, malgré une vision limitée du décor. La faible mémoire de la Playstation ne permet pas d'afficher le fond marin très loin. Cela dit, le but du jeu n'est pas non plus très clair. Chercher des trésors ? Fouiller de vieilles ruines ? Remplir des missions ? Lâcher des bombes ?


Le dauphin vous accompagne et vous viendra en aide le moment venu.

Un film en images de synthèse vous accueille en début de jeu.

Le dauphin est à la mode, on frôle la surdose de jeux !

La flèche du bas vous indique en permanence votre direction.


Le sonar vous offre une vue des profondeurs.

On assigne de cette manière un ordre général à l'animal. Simple !

PLAYSTATION

Hudson/NC

L'héroïne fait parfois des commentaires, le tout reste très gentillet.

La transparence de l'eau est parfaitement rendue.

Le décor n'affiche que les alentours à proximité du perso.

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.
PlayStation.
ONE

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.

"ONE se hisse au sommet de la pyramide des jeux d'action sans trop de difficulté"

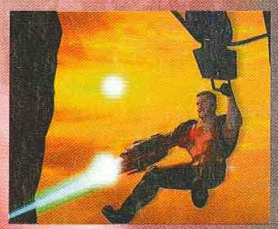
CD Consoles/Mars 98

"ONE est beau, complet, jouable et original"

Consoles+/Mars 98

"Les niveaux sont extrêmement bien réglés, c'est du grandiose"

Playstation Magazine/Mars 98



ONE

Disponible à partir du 7 mai

PlayStation. TM

BMG INTERACTIVE

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

Co-Developed by VISUAL CONCEPTS TM

ASC GAMES TM

Infos au 08 36 68 90 89 ou http:/www.bmginteractive.com

ONE ™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.

Bomberman Wars

Le succès des simulations aidant, Bomberman s'adapte à son tour au genre. Fini l'action, bonjour la réflexion.

Reformaté à la sauce RPG, ce nouveau Bomberman n'est autre qu'un jeu de simulation à la Shining Force, et qui se déroule par tours. La manipulation est extrêmement facile, afin que les joueurs de tous les âges puissent s'y mettre. On déplace des unités sur un terrain en 3D, le but étant d'éliminer son adversaire complètement ou le roi adverse. En effet, le jeu s'apparente sur beaucoup de points (roi, nature des unités) aux échecs. On peut y jouer à deux. Comme dans tout bon Bomberman, les bonus et items sont là, et les bombes ravagent toute l'aire de jeu. Le jeu comporte deux modes. Dans le premier, le mode Scénario, on doit affronter les forces du Dark Bomber, un nouveau boss. Le deuxième n'est autre que le mode Battle. Plus classique, il permet à deux joueurs de s'exploser, mais, toujours suivant les règles de cette nouvelle version. Les effets spéciaux comme les explosions sont de bonne facture. Le nombre d'unités disponibles est assez important, et la nature de celles-ci diversifiée. Ce qui permet d'avoir une multitude de combinaisons tactiques. Le choix des unités se fait suivant la méthode inaugurée par Quest avec son Tactics Ogre. La combinaison entre Bomberman, les échecs et le jeu de simulation semble avoir porté ses fruits car, au final, on trouve un titre fort intéressant et accrocheur.

Que serait un épisode de Bomberman sans une bonne bombe à faire péter dans la tronche de son adversaire ?

Le nombre de gadgets que l'on peut récupérer est très important. Ce qui laisse envisager des parties musclées et détonantes !

BATTLE MODE

Le mode Battle est un classique de la série des Bomberman, puisqu'il permet à deux joueurs de s'en mettre plein les dents ! A la différence des épisodes précédents, les règles en vigueur sont celles de cette nouvelle version : le jeu de simulation par tour. Déroutant, mais diablement efficace !

Le plan de jeu ressemble fortement à un échiquier. Les mouvements se font tour à tour et le temps de réflexion est limité.

Bomberman Wars propose une grande variété de niveaux.

Les graphismes sont d'une excellente qualité et, ce, quelle que soit la console.

PLAYSTATION
Hudson/16 avril

SATURN
Hudson/16 avril

Bomberman Wars contient trois longues et magnifiques séquences en images de synthèse.

Il faut parfois jouer avec les décors des différents niveaux : notez ici, au centre de l'écran, le point d'eau qu'il faudra éviter.

CE MODE RPG

La principale nouveauté de Bomberman Wars se situe dans sa partie jeu de rôles, comprenez RPG. Largement inspiré de la série des Shining Force sur Saturn, le jeu se déroule par tour et offre une prise en main rapide. Enfin un jeu qui ravira les jeunes de 7 à 77 ans !

Pour l'instant Bomberman Wars n'est prévu qu'au Japon. Les dialogues seront à coup sûr traduits si le jeu sort de l'archipel nippon (ni mauvais d'ailleurs).

La finesse des graphismes est très appréciable et la vue en 3D isométrique n'enlève rien au plaisir de jouer.

Chaque niveau dispose d'un fond d'écran qui lui est propre.

Zelda no Densetsu 64 "Toki no Ocarina"

Annoncé pour fin avril, sans plus de précisions, Nintendo a entretenu le suspense jusqu'au bout. Alors sortira ou sortira pas ?

Nous ne vous tiendrons pas en haleine plus longtemps : Nintendo a annoncé que le titre sera une nouvelle fois... repoussé ! Eh oui, le jeu de cache-cache continue puisque Zelda 64 est désormais annoncé pour l'automne. Là encore, sans aucune date précise. L'accueil de la nouvelle a refroidi plus d'un joueur. En fait, Miyamoto aurait décidé d'incorporer une innovation encore secrète. Cependant, une autre question est soulevée par ce report. Non pas au sujet de sa sortie car le jeu arrivera en 1998, la chose est sûre... mais plutôt quant à son support. Rappelez-vous que Zelda 64 était à ses débuts un projet DD64. L'annonce d'une sortie sur cartouche était motivée uniquement par le désir du président Yamaouchi de proposer Zelda au plus vite aux acheteurs de la machine. La version cartouche devait ainsi reprendre les traits principaux du projet initial en les faisant tenir dans les 256 Mb de la Rom. Maintenant que le DD64 sort en juin au Japon, la version cartouche a-t-elle encore des raisons d'être ? Miyamoto peut désormais remettre son jeu sur DD64 comme prévu à l'origine. On sait combien le maître est intraitable sur ses titres. Alors, le côté créatif aurait-il prévalu sur le commercial ? Ce ne serait pas la première fois au sein de Nintendo. Du reste, les fans de la marque savent ce que le mot "patience" veut dire. A cela, il convient d'ajouter que cette dernière a toujours été bien récompensée. En tout cas, ce serait une formidable incitation pour pousser les joueurs à passer au DD64... Si Zelda 64 est effectivement lancé en automne, il y a de fortes chances pour que la sortie ait lieu le jour du Shoshinkai, c'est-à-dire dans la seconde moitié de novembre. Ce report a aussi des incidences sur les autres éditeurs comme Square, qui pensait être tranquille en fin d'année pour sortir son FFVIII. Cette fois, la donne est différente. Un beau chambardement en prévision pour Noël !

NINTENDO 64

● Nintendo/Automne

Les effets de lumière sont décidément saisissants !

Cette plate-forme vous mène dans les profondeurs du stage.

Une araignée géante et monstrueuse vous barre la route.

Zelda est merveilleux, et comme toutes les stars, il sait se faire désirer...

Cette fleur veut tout simplement vous manger !

FAIS ENFIN VOLER TA MANETTE EN ECLATS !

FAIS ENFIN VOLER TA MANETTE EN ECLATS !

360° d'actions de jeu

Nombreuses missions :

- Bataille aérienne
- Destruction de la flotte ennemie
- Défense de la navette spatiale

Match à mort à 2 joueurs

Kit vibration compatible

AEROFIGHTERS ASSAULT

Distribué par :

KONAMI

VIDEO SYSTEM

Aerofighters Assault© 1997 Video System co. Ltd & Paradigm Entertainment. Inc. all rights reserved. Aerofighters is a registered trademark of Mc O' RIVER. Inc. Nintendo®. Nintendo 64 and ® are trademarks of Nintendo co. Ltd.

Sega : la tête ailleurs...

Sega a présenté un nombre de nouveautés assez important et d'un niveau global de qualité élevé. Mais, de l'avis général, tout cela arrive bien trop tard...

Des derniers chiffres de vente parlent d'eux-mêmes : 28 000 exemplaires pour Burning Rangers, 67 500 pour Azel Panzer Dragoon RPG... Si la qualité des titres n'est pas en cause, le support lui-même n'a plus la cote et tout le monde préfère attendre la suite. Seul Sakura Taisen 2 peut remonter les ventes. Sega tient tout de même parole : l'éditeur a promis de fournir des titres jusqu'à la fin. Du reste, outre un Fighter Megamix 2, dont le nom circule par-ci par-là, les titres montrés lors du salon seraient les derniers de Sega sur sa 32 bits. En fait, depuis plusieurs mois, pour ne pas dire un an, les équipes travaillent sur la Katana. Nouvelle direction, équipes renforcées, la future 64 bits bénéficie de toutes les attentions.

Burning Rangers : 28 000 exemplaires vendus...

DEEP FEAR

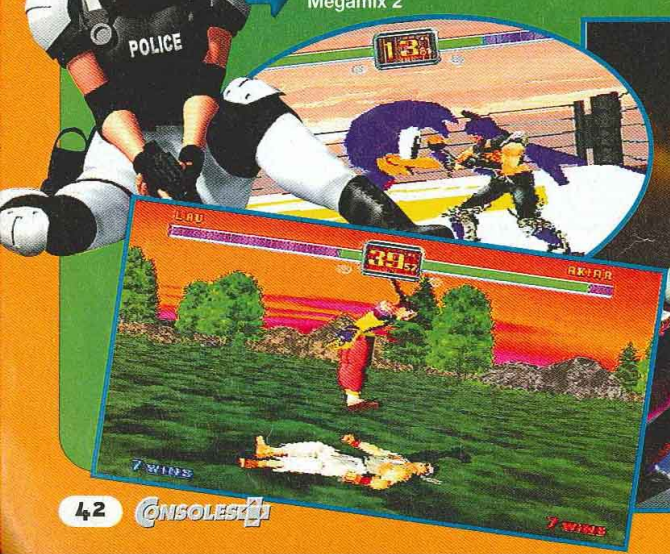
Ce jeu à la D (Warp) prend place dans les fonds marins avec une intrigue type film d'horreur. On ne connaît qu'un court extrait du film d'introduction à son sujet.

... et à peine 67 000, pour Azel Panzer Dragoon RPG.

BAKKENROEDER

Derrière ce titre barbare se cache un jeu de simulation en 3D. Ce RPG fort impressionnant, hérite de l'expérience acquise sur Shining Force et Grandia.
Le jeu se déroule par tour avec une interface sous forme d'icônes.
Le relief tient une place importante dans les décisions stratégiques.

Fighter Megamix 2



SHADOW OF THE TUSK

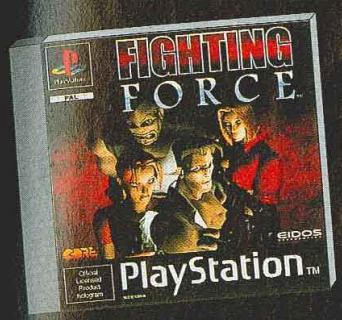
Il s'agit d'un titre Hudson pris en charge par Sega, qui propose une aventure basée sur des combats utilisant un système de cartes. A mi-chemin entre le jeu de simulation et les échecs, entre Ogre Battle (Quest) et Culdpcet (Sega), il a bénéficié du design très populaire au Japon de Susumu Matsushita (couvertures de "Famicom Tsushin"...).
Le game-play semble plutôt réussi.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix = 399 F seulement au lieu de 732 F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 76 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Fighting Force au prix de 369 F.

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 76 C

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Shining Force III sc

La meilleure vente Saturn avec Grandia, en 1998, n'est autre que Shining Force III. Voici le deuxième scénario.

SATURN
Sega/Courant 98

Ce jeu est divisé en trois scénarios, dont l'interaction introduit un nouveau concept. La manière dont vous avez terminé le premier scénario aura des conséquences directes sur le déroulement du deuxième. En effet, vous débutez l'aventure à partir de la dernière sauvegarde de SFIII scénario 1, laquelle contient les décisions prises, les choix effectués et les personnages sauvés ou découverts. Le deuxième scénario tient compte de ces éléments pour déterminer le cours de l'aventure. Il en sera de même pour le troisième volet à venir. Vous incarnez l'équipe de Medion, un personnage clé qui est venu vous prêter main-forte dans le premier volet. Pendant que la première équipe, conduite par Simbios, pourchasse les maléfiques Hewdor et compagnie, Medion est parti avec ses amis sur une autre voie, poursuivant néanmoins le même but : la fin du Mal. Le système ne semble pas avoir subi de changements. Cependant, il semblerait que Sega ait inclus par-ci par-là des améliorations techniques. Le premier scénario a remporté un large succès au Japon, ce deuxième devrait donc plaire aux fans. Il ne reste plus qu'à attendre le troisième scénario pour connaître la vraie fin !

Sintesis

On peut tourner les décors entièrement en 3D dans tous les sens.

Canbell

Ce village forestier vous servira de refuge.

Uryud

Cette tour constitue le bâtiment central de la ville fortifiée.

Il est important de bien fouiller les lieux pour découvrir des items et des persos.

scénario 2

Vous venez d'emprisonner le leader ennemi à l'aide d'un sort puissant.

Gurantak

L'effet de l'eau est vraiment magnifique et totalement en 3D.

Les voleurs devront être tués une fois qu'ils auront ouvert tous les coffres.

Le phare cacherait-il un secret ? Une bonne fouille s'impose.

Medion

Kattobi Tune

Genki revient à ses premières amours : la course automobile 3D. Après une solide expérience acquise sur Nintendo 64, le voilà qui réinvestit le Playstation avec un titre surprise...

PLAYSTATION

Genki/23 avril

Genki peut-il venir à bout de Gran Turismo ? C'est la question que tout le monde s'est posée en découvrant ce titre surprise, Kattobi Tune. Certes, KT comporte moins de modèles de voitures, mais cela ne gêne en rien, car dans le titre de Sony la centaine de véhicules n'induisait qu'une vingtaine de comportements routiers différents. Dans Kattobi Tune, on peut choisir sa voiture, réplique d'un modèle existant, et décider de sa configuration complète, jusqu'à sa couleur. Le joueur court pour une petite écurie qui voudrait bien devenir grande. Outre les modes classiques (GP, VS, Départ arrêté, Free Run, Time Attack...), on recense un mode RPG. On organise son propre planning en fonction des courses et on rencontre des personnages. La partie course reste tout de même au centre du jeu. Le moteur graphique semble bon avec un rendu au point. Le Replay propose des angles de caméra très réalistes, dans la veine d'un GT. Mais Genki hésite encore sur l'orientation a donner à son jeu. La conduite doit-elle rester réaliste comme cela a été le cas jusqu'à présent chez l'éditeur ? Ou doit-elle se contenter de donner une image réaliste avec un game-play très arcade, comme GT ? On le saura à la sortie du jeu...

Une erreur de pilotage... et vous voilà planté dans le mur !

Le jeu p... un cla...

Voici votre agenda. Remplissez-le rapidement !

En vue cockpit, on dispose d'un rétroviseur très utile.

On peut inspecter le circuit sous tous les angles avant la course.

On peut jouer à deux afin de voir lequel est vraiment le meilleur.

Le jeu propose deux vues, un classique du genre.

L'intro propose un superbe film en images de synthèse.

Shadow Tower

Avec King's Field, From Software sortait, en 1994, l'un des tout premiers RPG 3D de la Playstation. Un jeu qui se déroulait dans un monde 3D avec des combats en temps réel à travers une vue à la Doom.

PLAYSTATION

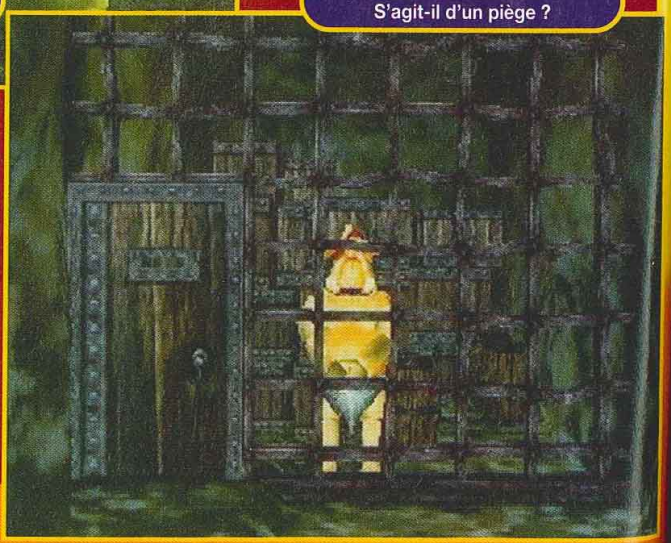
From Software/Juin 98

Après King's Field III, la saga était arrivée à bout de souffle. L'éditeur a donc chercher un remplaçant. Shadow Tower est né, introduisant un nouveau système de jeu. Le tout reste en 3D temps réel, avec pas moins de 30 cartes. On continue dans les chiffres avec 160 catégories de monstres différentes et un total de 1 000 créatures ! Ouf ! Votre personnage sera équipé d'une armure et de tout un tas d'armes blanches. On note une douzaine de séries d'objets rentrant dans la composition de son armure (casque, gants...). Chaque perso est défini par 14 caractéristiques (courage, agressivité, mental...). A vous, donc, de construire un perso ultime ! Ce n'est pas tout, car le jeu renferme pas moins d'un millier d'objets divers dont l'utilisation modifiera les performances de votre héros. Ils peuvent être trouvés dans les donjons ou dans les différents magasins. On pourra commercer avec de l'argent, mais aussi des points de vie (HP). La magie est disponible en s'équipant d'une bague (une par main). Ainsi, avec les deux mains équipées, on peut lancer deux sorts en même temps ! From Softawre annonce de très longues heures de jeu. L'expérience acquise avec la saga King's Field a été précieuse et, graphiquement, le jeu promet beaucoup, sans parler de l'ambiance sonore de très bonne facture.

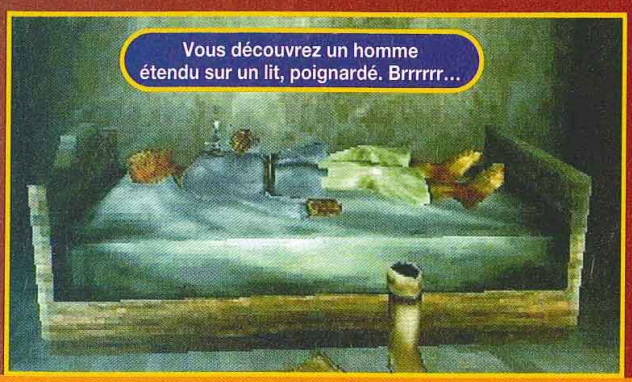
Graphiquement, Shadow Tower promet beaucoup

Des araignées affluent. Votre bras est bien maigrichon.

Le bouclier vous protège des attaques les plus faibles.



Un prisonnier. Faut-il le délivrer ? S'agit-il d'un piège ?

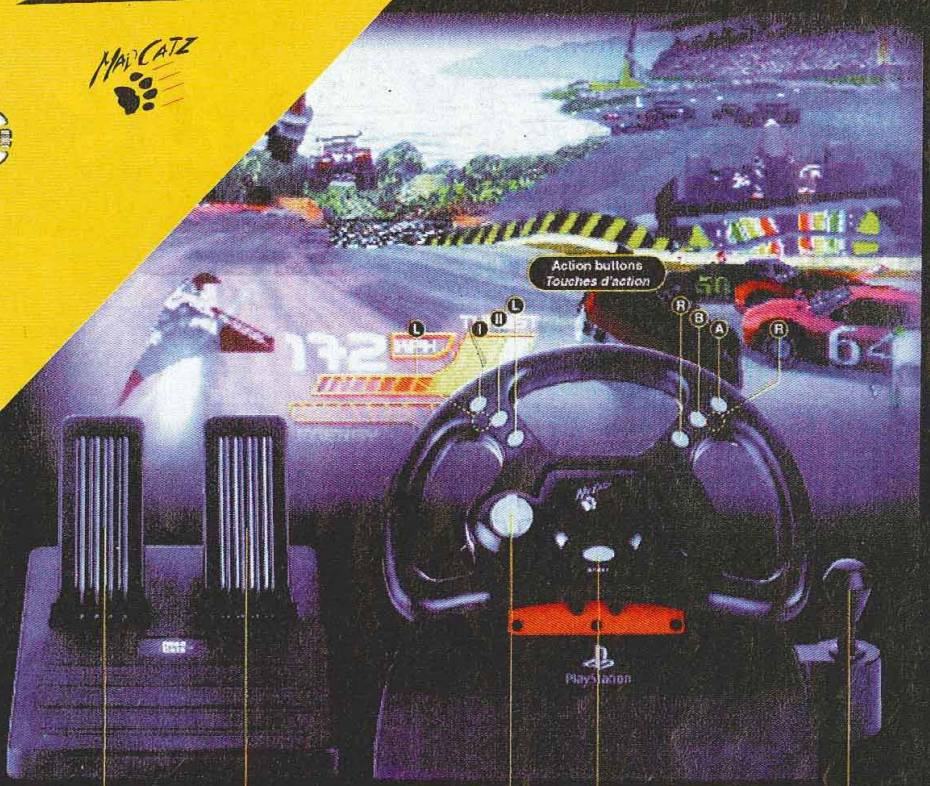


Vous découvrez un homme étendu sur un lit, poignardé. Brrrrrr...

SERIE LIMITEE

LA MONTRE MAD CATZ™ OFFERTE !

SERIE LIMITEE



Brake / *Frein*

Accelerator / *Accélérateur*

Directional pad / *Pad directionnel*

Start / *Départ*

Stick shift / *Levier*

Analog Steering Wheel and Foot Pedals
Volant a controle analogique avec pedales

- Instructions enclosed
- Les instructions en Français sont inclus
- Einschließlich vollständiger deutscher Bedienungsanleitung
- Istruzioni in italiano all'interno
- Instrucciones completas en Español incluidas

PlayStation™

Distribué par BIGBEN

PlayStation

©1997 MAD CATZ, Inc. All rights reserved
499 Raleigh Avenue El Cajon, CA 92020 USA
US: 1-800-659-2287 Outside US: 1-619-440-1519
Mad Catz and the Mad Catz logo are trademarked

Licensed by Sony Computer Entertainment Europe for use exclusively with the PlayStation. PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

CE

DISPONIBLE CHEZ :

BOULANGER

fnac

HYPER MEDIA

MADISON NUGGETS

TOYS 'R' US

Virgin MEGASTORE

***

Géant J'ai envie

CONTINENT

***

Alliance Games

Difintel

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

ESPACE 3

GAME'S

KING GAMES

SCORE GAMES

Séquence News

STOCK GAMES

ULTIMA VIRTUA

***

Galeries Lafayette

La Grande Récré

EXTRAPOLE

Et également chez tous vos revendeurs spécialisés.

Libero Grande

Après une version arcade sur System 12, le jeu de foot 3D de Namco arrive sur Playstation. Quoi de neuf, l'arbitre ?

Dans Libero Grande, on prend le contrôle d'un seul joueur. Pas question d'incarner le gardien de but, on choisira l'un des dix hommes de l'équipe. Il faudra donc garder sa position et avancer en harmonie avec le reste de sa formation – sans oublier de se reposer après une action ! Le jeu devrait normalement bénéficier de la licence FIFA officielle. Coupe du monde de football oblige, on aura le choix entre 32 équipes. Graphiquement, Libero Grande possède un très bon rendu, avec une 3D fine et des animations souples (merci la Motion Capture !). Il est à noter que la version européenne ne devrait pas comporter ces bandes noires intempestives qui pour le moment ronge l'écran de jeu. Le jeu devrait être en plein écran et aussi rapide que la version japonaise. Malheureusement, on n'aura pas droit aux changements climatiques (un manque qui se fait sentir depuis Kick Off), mais la Playstation aura sa horde de modes nouveaux. Le fond sonore semble plutôt réussi et le principe du contrôle d'un seul joueur au lieu d'une équipe peut séduire. Mais une question se pose : "Mon équipe peut-elle gagner sans moi ?". Namco, en charge du développement de la version arcade et console, répond que "la probabilité est mince"... Mais alors, ce ne serait pas impossible ?

PLAYSTATION

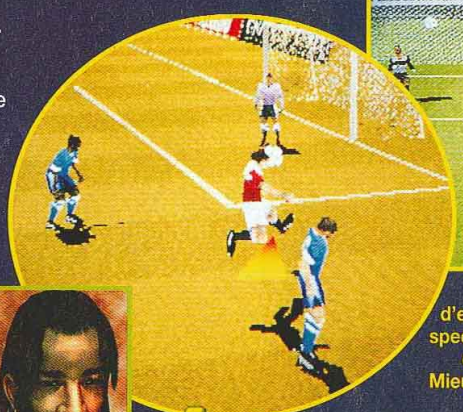
Namco/1998

Notez dans le public l'apparition de drapeaux gigantesques à l'effigie des équipes présentes sur le terrain.

Une action spectaculaire ! Qui atteindra le premier la tête du joueur ? Le ballon ou les crampons du gardien ?

Après une série de dribbles, le joueur argentin se retrouve seul face au gardien. Alors, but ou pas but ?

Le Brésil fait partie des clubs favoris pour la prochaine Coupe du monde de foot. Quel spectacle !



Il est possible d'effectuer des retournés spectaculaires à n'importe quel endroit du terrain. Mieux vaut cependant être devant les cages !

David Magellan | Edgard Caillaux | Raffaello Balbo | Raimundo | Ruprecht Goes

On appréciera la détente du joueur tchèque en train de mettre un coup de tête dans le ballon.

teenage line

"TEENAGE LINE"
c'est le numéro de téléphone N° 1 chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater!
Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service.
(C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coOOL pour toi !

08 36 68 47 48

Trop cool!

Que vas tu gagner en -de 30 sec ?

1 > UN SCOOTER ?

2 > UNE N64 ?

3 > T-SHIRT SIMPSONS ?

RIEN ?

pour le savoir, appelle vite !!!

08 36 66 00 00

(c) AB 3,71 F/APPEL

LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER.

08 36 68 22 98

© 1,2,3 MULTIMEDIA 2,23 F/MN

MARS ATTACKS

08 36 68 91 00

LUCKY LUKE

08 36 68 00 05

©1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MN

LE JEU OÙ TU GAGNES !

THE SIMPSONS™

08 36 68 00 23

THE SIMPSONS © 1996 -20th Century Fox Film Corp

DES MILLIERS DE TRADING-CARDS « COLLECTOR » Topps

08 36 69 25 24

1,2,3 MULTIMEDIA - 08 36 68 : 2,23 F/mn
08 36 66 : 3,71 F/appel

pour tous les jeux
0900-01-299 : 18,75 FB / mn

pour tous les jeux
00-23-28-22-00 : 3,05 TND

pour tous les jeux
00-23-28-22-01 : 3,41 FS / mn

Sony Tour : West

En mars dernier, SCEE (Europe) a invité la presse européenne au Japon pour une visite guidée des éditeurs impliqués dans le devenir de la Playstation. Une excellente occasion de prendre la température, en attendant dans les prochains Consoles+ une présentation plus complète des titres à venir en France, en 1998.

Kagotani san

Alors qu'on parle de nouvelles machines 64/128, qu'en est-il de la Playstation ? Disons que SCEI est devenu le Nintendo d'hier. Avec pas loin de 30 millions de machines livrées, Sony passe leader. A la manière de Mario au temps des 16 bits, il peut voir venir et laisser ses concurrents (Nintendo et Sega) se taper dessus avant de bouger. Pour être honnête, Sony a déjà prévu son futur en 64 bits. Mais sa PS n'a pas encore dit son dernier mot car, avec le lancement de son Performance Analyser, elle a démontrée qu'elle était encore capable de résister.

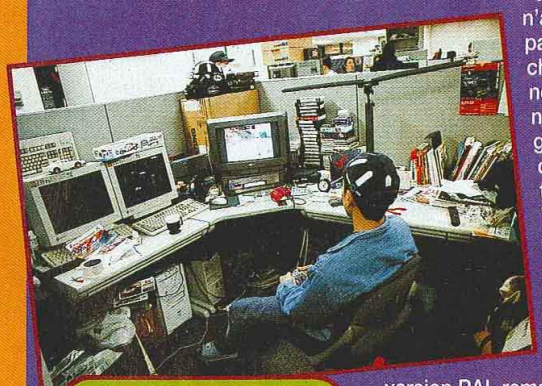
SCEI : Granstream est un RPG action dont la vue aérienne évoque Zelda mais en 3D.

Mr Kato, vice président de SCEI, nous accueille au siège social de Tokyo.

Tomoyuki Takechi, P-DG de Square, trône, fier de sa réussite.

SCEI : aventure et réflexion

Certes les titres ne sont pas récents mais ils seront traduits en français, ce qui est tout de même important : Wild Arms (RPG 3D), Granstream Saga (RPG action 3D), Pet in TV (Morikawakun 2 ; sorte de Tamagotchi puissance 10) – ces trois titres n'ayant pas subi de changements notables au niveau du game-play. Et ce n'est pas tout ! Gran Turismo, le meilleur jeu de course automobile 3D PS, arrive en Europe dans une version PAL remaniée, 15 à 20% plus rapide que la NTSC. On devrait avoir de nouvelles voitures plus en rapport avec l'Europe. L'équipe développe un RPG 3D avant de se pencher sur un GT2. A cela, ajoutez XI, un jeu de réflexion meilleur que Kurushi (intitulé IQ au Japon). Enfin, Sony a présenté son PDA pour la PlayStation. On attend tout de même de voir une application concrète pour juger de la chose.



Tiens, chez GT, ça ressemble un peu à ma chambre !

Namco : toute la puissance du poing d'acier

On avait peur : Tekken 3 serait-il bien converti malgré l'écart de puissance avec le System 12 ? Eh bien, dans ce développement l'utilisation du Performance Analyser a été décisive. Si, à l'inverse de l'arcade, les décors ne sont pas en 3D, le jeu est identique du point de vue des sensations comme des modes supplémentaires (Tekken Force, Tekken Ball).

Et ce n'est pas tout ! Car Namco était aussi venu avec la version Playstation de son Libero Grande, un jeu de foot 3D, dont la principale originalité est d'amener à

Hudson : Shigeki Fujiwara, père des Bomberman.

st meets East

Mr Tokunaka, le P-DG de SCEI s'adressant à l'Europe.

Namco : Tekken 3 team.

Namco : Déjà interviewé le mois dernier, Katsuhiro Harada est le cerveau de Tekken 3.

contrôler un seul joueur et non l'ensemble de l'équipe. Mis à part ces titres, l'éditeur présentait aussi Tales of Destiny, un RPG qui devrait faire un carton en Europe et sera adapté en français.

Whoopee Camp : petit à petit...

Parti de Capcom, Fujiwara Tokuro, un grand monsieur, a fondé Whoopee Camp et développé Tombi (nommé Ore Tompa au Japon, voir C+72). M. Tokuro est le père des séries Ghost 'n Goblins et Strider (arcade & console), mais aussi de Bio Hazard, Rockman, etc., et il a même designé SF ! Avec Tombi, il reste fidèle au genre plates-formes 2D avec des effets 3D. Les graphismes de la version européenne seront lissés pour un meilleur rendu mais le jeu ne devrait pas trop changer et, la "surprise" du design passée, le game-play se révèle très bon. Son prochain titre devrait lui permettre de renouer avec son passé : fantômes, chevaliers et plates-formes... Voilà un éditeur à surveiller de près...

Hudson : Bomberman forever

Bomberman World, le premier volet sorti sur PS, arrive enfin chez nous. Nul besoin de décrire un jeu dont le principe vous est archifamilier. Sachez toutefois, qu'on pourra jouer sur deux niveaux puisqu'une sorte de petite plate-forme mouvante se balade au-dessus du stage. On peut y grimper pour arroser ses adversaires (test en C+ 74). Son prochain jeu ? Un Bomber Kart !

Square : en attendant FFVIII...

Si Parasite Eve va dynamiter le marché japonais, seul FFVIII est annoncé en Europe pour 1999. Jusque-là, rien n'est décidé, mais gageons que le nouveau hit de Square, arrivera dans notre pays à la fin de l'année, car il est déjà prévu aux US, comme Chocobo. Sachez que FFVIII est programmé au Japon pour la fin de l'année et FFIX pour le 9/9/99.

Tecmo plus fort que Namco ?

Tecmo annonce la sortie de Monster Rancher (Monster Farm), sorte de Pokemon où l'on crée sa bestiole sur le tempo de son CD audio préféré ; déjà un million d'exemplaires ! Ensuite, on a une course hippique 3D, Gallop Racer 2 (les dadas sont rois au Japon). Mais la star n'est autre que Dead or Alive, un titre issu de l'arcade (Model 2). La version Saturn était fantastique. Sur PS, elle va faire mal et compte des tas de rajouts. Pour l'Europe, le jeu, dispo en français, sera plein écran, rapide, avec une tonne de costumes par perso. Tecmo veut taper fort et nous promet du très grand art pour l'été ! A noter aussi une version arcade Dead or Alive Plus. Annoncée sur ST-V, elle pourrait finir sur Model 3.

Dead or Alive

SCEI : XI speech.

SCEI : XI team.

SCEI : Wild Arms Team panorama.

Le fameux PDA, de la taille d'une carte mémoire.

P-DG de Whoopee Camp, Fujiwara Tokuro est père de Ghost'n Goblin, Strider, Bio Hazard, Megaman...

Fleur (SCE Fr) vs (Chris (SCE UK). Fight !

Gran Turismo est l'une des plus belles réussites de SCEI.

SCEI : Voici l'équipe responsable de Wild Arms mais aussi de Gunner Heavens et de la série Crime Crackers.

Les locaux de l'équipe de GT sont bardés d'articles automobiles.

SPÉCIAL REMERCIEMENTS
Merci une nouvelle fois à SCE UK et SCE France pour leur invitation à ce tour au Japon, ainsi qu'à Liz, Fleur, et Chris. Le rendez-vous est pris pour l'année prochaine. En attendant, bonne continuation en 1998 !

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Pour passer ta commande ou pour tout renseignement, un téléphone à retenir

03 20 90 72 32

Fax : 03 20 90 72 23

Liste complète de jeux d'occasions sur demande

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

NOUVEAUTÉS PRÉVIEWS PASSE ET SUIS TA COMMANDE HIT-PARADE DEMANDE DE CATALOGUE PETITES ANNONCES TRUCS ET ASTUCES CATALOGUE NEUVE/OCCASION COMMANDE/PRÉCOMMANDE

3615 GAMESJEUX 2,23 F/Min

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20
Lundi 10h-20h
Mardi au vendredi 11h-22h
Samedi 10h-20h

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

CERGY 2 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 10h-20h

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92
Lundi au samedi 10h-19h30

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33
Lundi au vendredi 10h-19h30
Samedi 9h-19h30

NOUVEAU

REIMS
15, rue de l'Etape

MONTPELLIER
Centre Commercial
Auchan Perols

PLAYSTATION

• CONSOLE + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F

Accessoires	
ACTION REPLAY	349 F
DUAL SHOCK	TEL
GAME BOOSTER	399 F
MANETTE TURBO	99 F
MEMORY CARD 15B	99 F
MEMORY CARD SONY	169 F
VOLANT + PEDALIER	449 F
Neuf	
BLOODY ROAR	349 F
BUSHIDO BLADE	349 F
BUST A MOVE 3	249 F
DEAST WARS	349 F
DIABLO	399 F
FIFA 98	349 F
FIFA COUPE DU MONDE	399 F
FINAL FANTASY VII	369 F
FORSAKEN	349 F
GEY 3D	369 F
GRAN TOURISMO	399 F
ISS PRO 98	369 F
LUCKY LUKE	349 F
MEGAMAN 8	349 F

NEED FOR SPEED 3	369 F
NEWMAN HAAS	349 F
PRO FOOT CONTEST 98	349 F
RESIDENT EVIL 2	399 F
ROAD RASH 3	369 F
SNOW RACER 98	369 F
THEME HOSPITAL	369 F
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	369 F
Occasion	
4-4-2 SOCCER	169 F
BATMAN FOREVER	129 F
COLONY WARS	229 F
DESTRUCTION DERBY	89 F
DIE HARD TRILOGIE	169 F
DUKE NUKEN	199 F
FADE TO BLACK	89 F
FIFA SOCCER 97	129 F
FIGHTING FORCE	249 F
FINAL FANTASY 7	249 F
FORMULA ONE	129 F
ISS PRO	199 F
JURASSIK PARK 2	199 F

LEGACY OF KAIN	149 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	229 F
LOADED	89 F
MAGIC CARPET	89 F
MICRO MACHINE V3	129 F
ODD WORLD	229 F
PORSCHE CHALLENGE	149 F
PROJECT X2	129 F
RAGE RACER	199 F
RAPID RACER	229 F
RAYMAN	89 F
RESIDENT EVIL	149 F
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	129 F
STAR GLADIATOR	99 F
STREET FIGHTER EX PLUS	229 F
TOMB RAIDER 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TRACK & FIELD	99 F
TUNEL B1	99 F

NINTENDO 64

• CONSOLE NEUVE + 1 MANETTE 999 F
• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE TEL

Accessoires	
MANETTE OFFICIELLE	199 F
MEMORY CARD 1 MEGA	99 F
MEMORY CARD 4X	149 F
Neuf	
AERO FIGHTER ASSAULT	499 F
AERO GAUGE	449 F
BOMBERMAN 64	399 F
CRUIS N USA	399 F
DIDDY KONG RAGING	399 F
DOOM	499 F
DUKE NUKEM 64	469 F
EXTREME G	349 F
FIFA 98	499 F
FIFA COUPE DU MONDE	549 F
FORSAKEN	499 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	529 F

GOLDEN EYE	399 F
I.S.S. 64	499 F
ISS PRO 98	499 F
LYLAT WARS + KIT	499 F
M.K. MYTHOLOGIE	469 F
NAGANO	499 F
NBA PRO	469 F
NCW VS NWO	469 F
NFL QBC 98	449 F
NHL BREAKAWAY 98	499 F
RAMPAGE	449 F
QUAKE	469 F
SNOW BOARD KID	499 F
SUPER MARIO 64	369 F
SUPER MARIO KART	369 F
TETRISPHERE	399 F
TUROK	349 F
YOSHIES STORY	429 F
Occasion	
BOMBERMAN 64	299 F

CHAMELEON TWIST	299 F
CLAYFIGHTER	249 F
DIDDY KONG RAGING	269 F
EXTREME G	299 F
F1 POLE POSITION	349 F
FIFA 98	349 F
I.S.S. 64	TEL
LAMBORGHINI	299 F
MARIO 64	269 F
MARIO KART 64	269 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F
M.R.C.	269 F
NBA HANGTIME	299 F
PILOTE WINGS	299 F
SAN FRANCISCO RUSH	349 F
TUROK	299 F
WAVE RACE	249 F

De nombreux jeux occasions en stock. Téléphoner.

SATURN

• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE 490 F

Accessoires	
MANETTE TURBO	99 F
MEMORY CARD 8 MEGA	199 F
ACTION REPLAY 3/1	249 F
Neuf	
BURNING RANGERS	369 F
BUST A MOVE 3	249 F
COURIER CRISIS	369 F
CROC	369 F
DIE HARD TRILOGY	299 F
DISCOWORLD 2	329 F
DUKE NUKEM	369 F
FIFA 98	369 F
FIGHTER MEGAMIX	249 F
HOUSE OF DEATH + GUN	369 F
JURASSIC PARK 2	299 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299 F
NASCAR 98	369 F
NBA ACTION 98	369 F

NBA LIVE 98	369 F
PANZER DRAGON SAGA	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
SEGA TOURING CAR	369 F
WINTER HEAT	369 F
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F
Occasion	
BLACK FIRE	89 F
COMMAND AND CONQUER	169 F
CRUSADER NO REMORSE	129 F
DARIUS II	129 F
DAYTONA USA	79 F
DAYTONA USA CC	89 F
DEFCON 5	89 F
DOOM	129 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FIGHTER MEGAMIX	199 F
GALATIC ATTACK	129 F

GEN WAR HEXEN	89 F
LAST BRONX	129 F
MAGIC CARPET	199 F
NBA LIVE 97	129 F
NEED FOR SPEED	99 F
NIGHT + PAD	199 F
PGA TOUR GOLF 97	129 F
RAYMAN	129 F
RESIDENT EVIL	199 F
SEGA RALLY	169 F
SHINOBI X	129 F
SOVIET STRIKE	129 F
STREET RACER	169 F
THEME PARK	129 F
TOMB RAIDER	169 F
TRASH IT	89 F
TUNEL B1	99 F
VICTORY GOAL	89 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	99 F
WORLD WIDE SOCCER 97	169 F
X MEN	129 F

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S C'EST AUSSI : les Cartes Magics, Forteresse, Mirage, etc ..., Les Jeux traditionnels, réflexions, d'adresses, etc ... POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT* TOTAL A PAYER	

Frais de port : jeux : 25F, Consoles et Accessoires : 60F, Chronopost : 69F (paiement hors CB) (CEE et Dom-Tom : cartouches : 40F, Consoles : 80F).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ NINTENDO 64 ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat Lettre ❒ Contre remboursement + 35F
❒ Carte Bleue N° .....

Les chèque doivent être libellés à l'ordre de GAME'S VPC

Date de validité : ...../..... Signature :

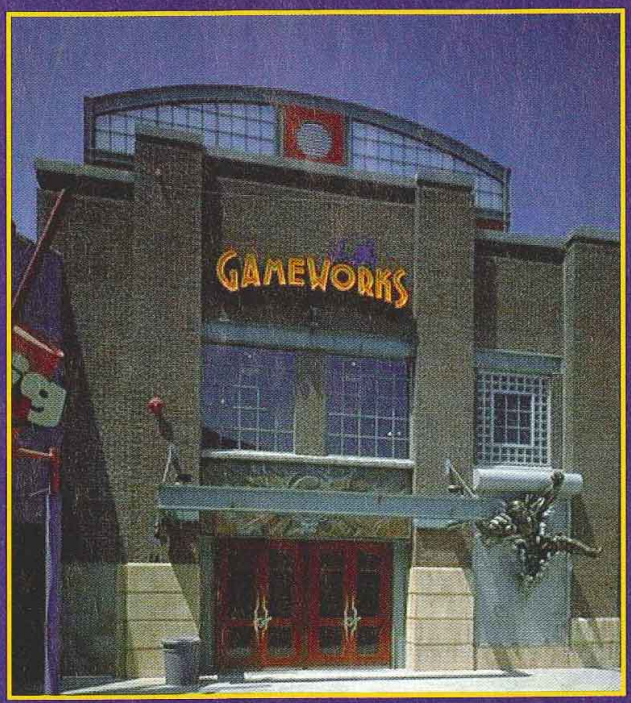
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

La Katana se

Alors qu'approche la date officielle de la présentation, de la Katana, les informations commencent à filtrer sur l'avenir en 64 bits de Sega.

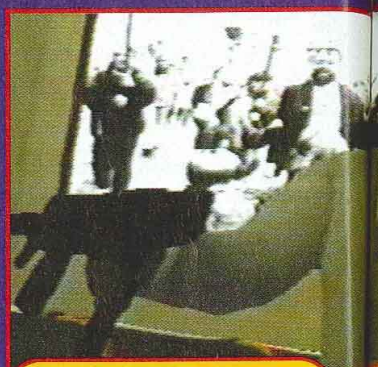
Par Kagotani san

Selon les informations les plus récentes, Sega mettrait la dernière main à sa nouvelle carte d'arcade bon marché destinée à supporter la Katana : la SK-V (Sega Katana Video System), nom de code "Naomi".



La Katana à l'abordage du System 12

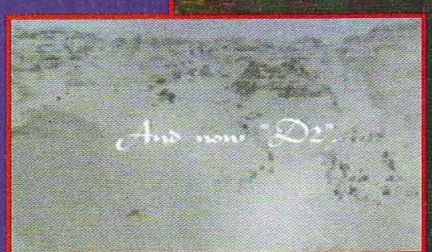
Certes la carte ST-V (Sega Titan Video System, compatible Saturn) a rencontré un certain succès, mais sans jamais égaler celui de Namco. Ce dernier, dépassé en haut de gamme par le Model 3 (Sega), a fait fortune avec les jeux bon marché. Mais, la situation de Namco est devenue délicate avec l'arrivée du PC et la présence grandissante du M2 (Panasonic, Konami, Capcom). Le M2, très puissant, permet des jeux plus complexes que le System 12, pour un prix plancher (13 000 F). A cette menace, s'ajoute le Power VR3, soutenu par un nombre grandissant d'éditeurs et dont la puissance surpasse celle du System 12 pour un coût moindre. Cette fois, la concurrence devient trop féroce pour que le System 12 de Namco y survive. En attendant la sortie de la Playstation 2, 1998 pourrait s'avérer difficile pour Namco et ses licenciés. Quant à Sega, la réussite du SK-V



Le leader de l'organisation terroriste contrôle les passagers.

le placerait en très bonne position. Développer sur Katana offrirait des opportunités de profits très larges : console, arcade, PC. La totale pour un éditeur tiers Katana. Pour le tout premier titre SK-V, on parle du second volet de Die Hard Arcade. Ce dernier était prévu sur Model 2 mais il se pourrait que Sega revoie sa copie. Le jeu est développé aux USA mais sans la licence Die Hard, le titre va donc changer. Au Japon, on le connaît sous l'appellation Dynamite Dekka.

Un bruit s'est fait entendre. La jeune femme est intriguée...

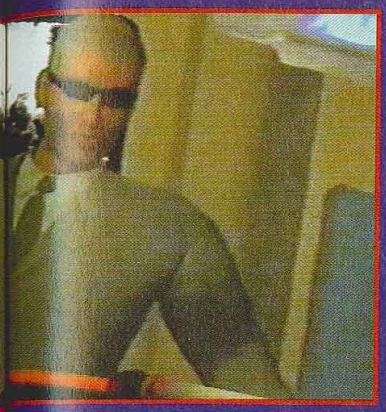


L'introduction commence par le passage de flambeau entre D et D2...

dévoile

sation
assagers.

Katana
de
ole,
ur un
r le
on parle
Hard
prévu
urrait
e. Le
SA
Hard,
Au
s
ekka.



Ce gros Billou, tout en force

Il semblerait que Microsoft ait mis tout son poids dans la balance Katana. La coopération entre Sega et Microsoft remonte à plusieurs années maintenant, notamment avec Gameworks. Le géant américain veut se lancer dans le jeu vidéo et a commencé à investir ce marché avec des accessoires (Sidewinder, Force Feedback...) et des jeux (Age of Empire, Close Combat...).
1998 marquera l'entrée de Billou dans l'arcade et la console. Les premiers jeux signés Microsoft en arcade devraient arriver en fin d'année. On parle de la carte SK-V et de la carte Intel tournant sur un Pentium II à 600 MHz avec le processeur 3D Intel de seconde génération " i750 3D ". Actuellement, Microsoft rameuterait tous les éditeurs sur la Katana. Et on sait ce que cela donne quand la firme de Seattle bouge...

Nec vs 3D/fx

Dansl a guéguerre qui oppose Nec et 3D/fx sur le marché de la carte vidéo accélératrice, il semblerait que Nec vienne de remporter une manche. En effet, si l'américain est dominant sur le PC, les nuages commencent à pointer le bout de leur nez et engenrent des problèmes de rapport de force au sein du groupe 3D/fx, entre Diamonds et Creative Labs. Un effondrement du marché de l'arcade pour l'américain est possible au profit de Nec et son Power VR3. Le Power VR3 coûte en effet un tiers moins cher que le 3D/fx2, ça compte ! Progressant en arcade, Nec pourrait rafler la mise si le pari de la Katana se révèle payant.

La petite fille vous regarde accoudée sur son siège.

Un agent de sécurité essaie de surprendre les terroristes.

Un seul produit, une seule logique

La Katana devrait être le seul produitvendu officiellement par Sega en 1998. La Saturn vit ainsi ses derniers mois.
On parle d'un arrêt de la commercialisation de la 32 bits cette année au Japon..
Aux USA ou en Europe, l'arrêt de la vente de la machine devrait se faire progressivement malgré des rumeurs de fin subite de la machine, notamment aux Etats-Unis.
Aux USA, le marché qui l'a littéralement lancé au temps de la Megadrive, le père de Sonic se repose sur son réseau Sega Gameworks, pour promouvoir ses monstres basés sur le Model 3 et introduire sa 64 bits. Rappelons que derrière Gameworks se cachent, outre le hérisson bleu, Dreamworks, Bill Gates et, depuis peu, les studios Universal. Sans parler de Dreamworks Records, la branche musique regroupant une tonne de labels. Bref, un tel ensemble pourrait donner un peu de synergie à Sega.

Quand ? Où ? Comment ?

La rumeur la plus sérieuse fait état d'une présentation officielle au Japon en mai, puis à l'E3, en privé, et d'une sortie japonaise en novembre 98. Le prix devrait être bas pour faire face à Nintendo (1 200 à 1 500 F). Sega parle de 12 à 15 titres à la sortie de la machine. La distribution aux USA serait toujours prévue pour avril 99 et en Europe pour Noël 99. Les premiers titres "annoncés" (très provisoirement) : VF3, Virtua Striker 2, Scud Race, Unreal, SF3 2, Sonic, Ecco 64, D2.

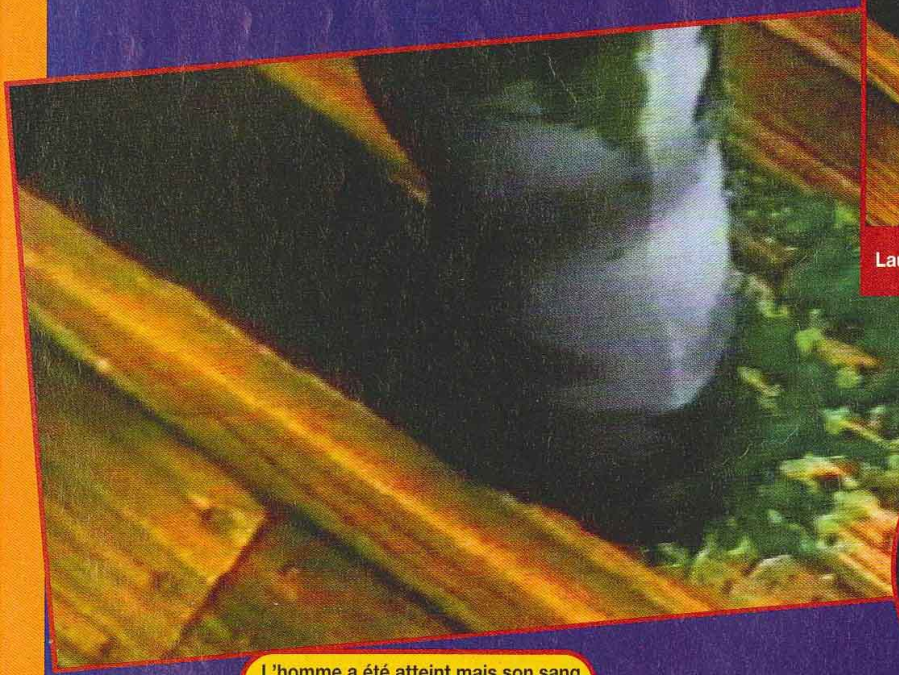
Kenji Eno : le coup d'éclat

Au dernier Tokyo Games Show, Kenji Enoa fait une promotion inédite pour son D2. Ce jeu issu du M2 sera présenté fin mai, juste après que Sega aura dévoilé de sa nouvelle machine. Voici en exclusivité pour vous, les premières images du jeu ! Oui ! Vous avez bien lu : les premières images d'un jeu Katana. Le titre a subi de gros changements, aussi bien au niveau de son système que de son scénario. L'action se déroule dans un avion qui survole le désert blanc canadien un 25 décembre. C'est Noël. Le Boeing est détourné par un groupe armé avant de se crasher. Dès lors l'aventure commence, mêlant menace terroriste et monstres terrifiants. Kenji Eno a repensé son bébé pour qu'il tire partie du potentiel important et nouveau de la Katana. De plus, depuis l'abandon de la version M2, il a eu le temps de revoir sa copie pour rendre le jeu encore meilleur...

La Katana se dévoile

L'un des terroristes est nerveux : le coup peut partir à tout moment.

Laura serait-elle poursuivie par les forces obscures ?



L'homme a été atteint mais son sang a une drôle de couleur...

D2 revie affres

Quelque chose vient de forcer la porte de la cabane.

D2 revient après avoir connu les affres de la malheureuse M2.

Pour une nuit de Noël, Laura aurait pu rêver mieux...

Kenji Eno compose lui-même les musiques de D2 !

Kenji Eno, l'enfant terrible du jeu vidéo japonais.

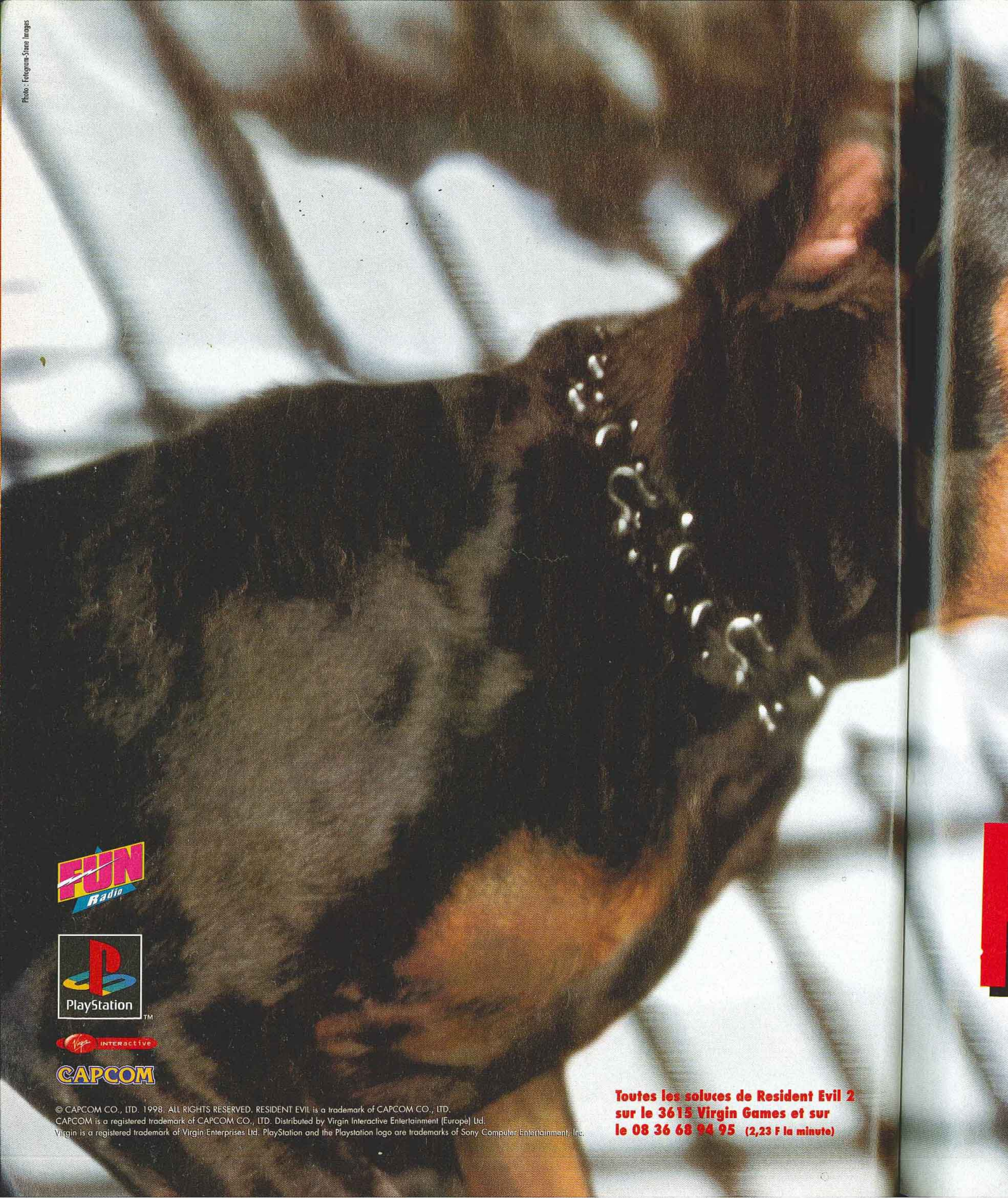


Photo : Fotogram-Stone Images

FUN Radio

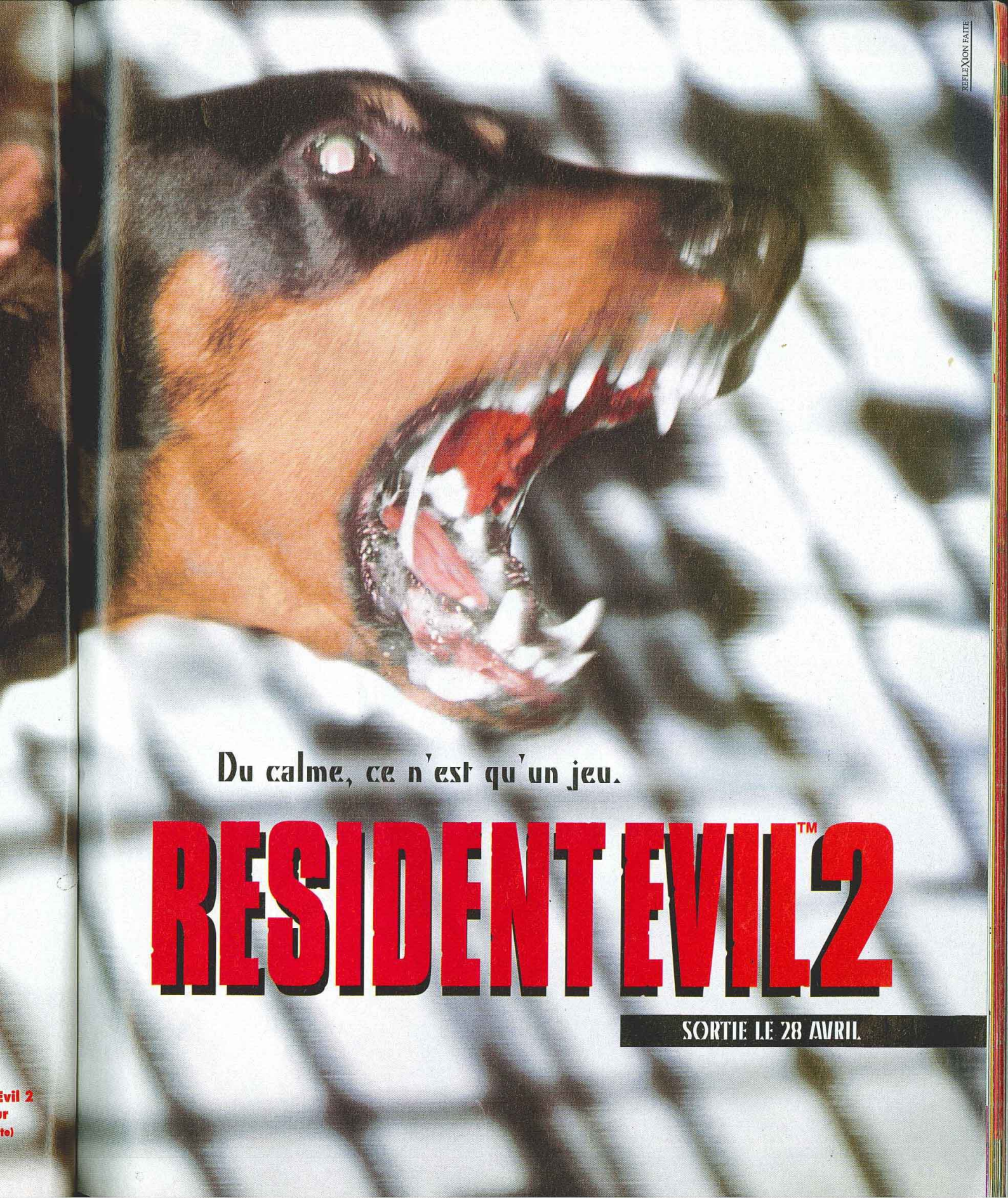
PlayStation™

Virgin INTERactive

CAPCOM

© CAPCOM CO., LTD. 1998. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO., LTD.
CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. PlayStation and the Playstation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Toutes les soluces de Resident Evil 2 sur le 3615 Virgin Games et sur le 08 36 68 94 95 (2,23 F la minute)


REFLEXION FAITE
Du calme, ce n'est qu'un jeu.
RESIDENT EVIL 2™
SORTIE LE 28 AVRIL

L'Épée de la vérité

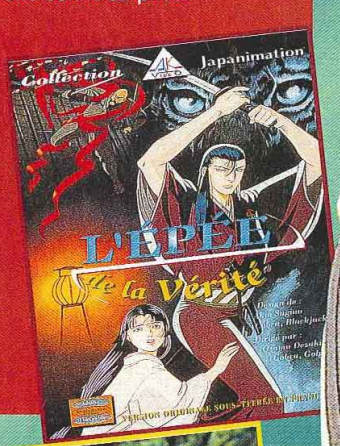
Aimez-vous les histoires qui mettent aux prises ninjas, samouraïs et ronins, et bien sûr de sanglants combats à l'épée ? Eh bien, vous allez être servis ! Car dans cette série d'OAV, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'action ne manque pas !

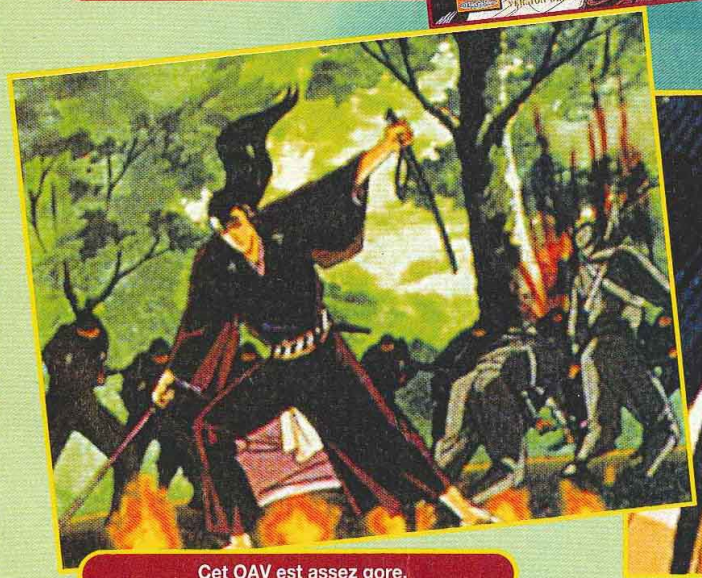
Éditeur : AK VIDEO

Design : A. SUGINO

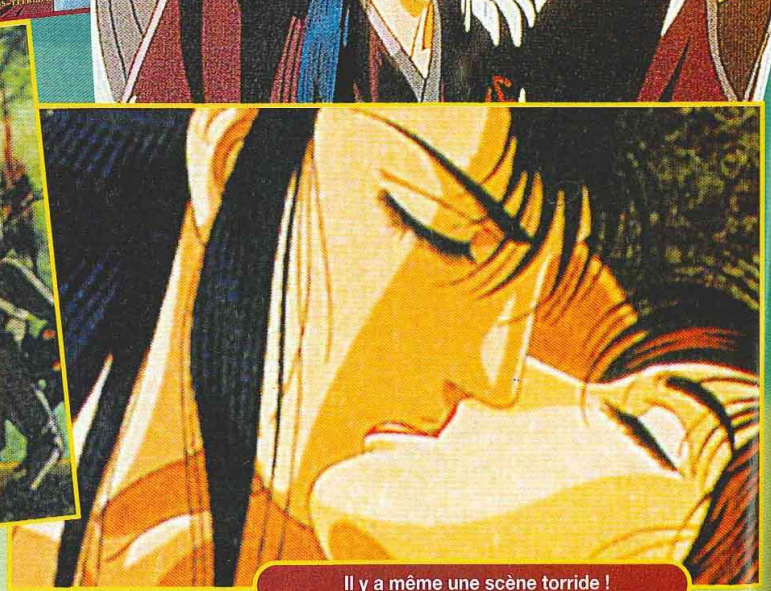
Version : VO SOUS-TITRÉE

Tout commence quand un tigre blanc s'échappe de sa cage. Sur son passage, il attaque et tue nombre de samouraïs... Pendant ce temps, les ninjas Seki, menés par Dogan, enlèvent la princesse Mayu, laissée sans surveillance. Dogan veut s'en servir comme monnaie d'échange contre l'épée de Ginryu... (comme quoi il n'y a pas que dans les jeux vidéo que les princesses se font enlever !). Shuranosuke, un ronin, tue le tigre d'un coup de sabre... Reconnaissable à son kimono qui porte le signe de la mort, il est chargé de faire l'échange entre la princesse et l'épée... Un long périple l'attend et il va devoir livrer de multiples combats. Alors que le scénario n'est pas franchement original, on peut s'étonner de la qualité du design de cet OAV, qui est vraiment très soigné. Pour l'animation en revanche, pas de miracle. Ce premier OAV met en place quelques-uns des personnages d'une série dont nous n'avions jamais entendu parler. C'est donc une bonne surprise.





Cet OAV est assez gore.



Il y a même une scène torride !

Amon Saga

Les amateurs de médiéval-fantastique vont être heureux d'apprendre la sortie d'"Amon Saga". En effet, on trouve assez peu d'animés dans ce genre, et celui-ci vaut assurément le coup d'oeil. Alors, nettoyez vos têtes de lecture, et en route !

Le jeune Amon est un guerrier très doué à l'épée, qui veut venger sa mère, assassinée lorsqu'il était enfant. Mais cela ne sera pas facile, le meurtrier n'étant autre que l'empereur de Valhiss, dont la forteresse est réputée imprenable ! Il recourra donc à la ruse et parviendra à se faire admettre, avec quelques amis, dans les rangs de l'armée impériale.
A l'intérieur de la forteresse, il rencontrera la belle princesse Lichia, retenue prisonnière, qui doit servir de monnaie d'échange pour obtenir une carte situant l'emplacement d'un fabuleux trésor. Vous l'aurez compris, "Amon Saga" ne brille pas par l'originalité de son scénario, quant au suspense, on ne peut pas dire qu'il soit insoutenable. Il faut avouer que le médiéval-fantastique est un genre qui se renouvelle hélas assez peu. Le dessin est de bonne qualité et l'on reconnaît la pâte de Shingo Araki ("Saint Seiya"). L'animation n'est pas mal compte tenu de l'âge de ce DA, plus de dix ans déjà ! Même si "Amon Saga" n'est pas un chef-d'œuvre, cette vidéo reste un bon classique pour qui aime le genre.

Éditeur : AK VIDEO

Design : S. ARAKI

Version : VO SOUS-TITRÉE

Amon, le héros du film.

Tiens, il y a des monstres. Qui l'eût cru, ça ?

La très belle princesse Lichia a les cheveux verts.

A Chinese Ghost Story

Shine se cache sous l'eau pour éviter les brûlures du soleil qui pourraient la tuer.

Ce DA est un événement dans l'histoire de l'animation de Hongkong. L'éminent réalisateur Tsui Hark a décidé d'animer sa série fétiche, "Histoire de fantômes chinois". Pour Gia, pas de doute, le résultat est un bonheur total.

Éditeur : GOLDEN HARVEST

Réalisateur : TSUI HARK

Version : CANTONAISE

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le personnage, Tsui Hark est le réalisateur-producteur de Hongkong le plus génial qui soit. Non content d'avoir propulsé Jet Li au rang de vedette avec "Once upon a Time in China", il a aussi réalisé les "Histoires de fantôme chinois". Avec ce dessin animé, Tsui Hark revient à sa série fétiche, et la transpose en dessin animé d'une durée de 82 minutes. Il faut dire que l'histoire s'y prête aisément. Avec plein de fantômes, des sorciers, de la magie, et de l'humour, le dessin animé "A Chinese Ghost Story, The Tsui Hark Animation" a aussi bénéficié d'une batterie de moyens étonnante. Les images de synthèse sont courantes et franchement bien foutues. Le design sino-japonais des persos mélange les deux styles avec talent, sans tomber dans la copie de films nippons. Enfin, les voix ont été doublées par les stars de l'Ile. Pour les connaisseurs, Anita Yuen tient la voix de Shine, Jordan Chan celle du grand méchant, et Tsui Hark himself celui Solid Gold, c'est-à-dire... le chien du héros. Le scénario est un bijou. Il tourne toujours autour d'une histoire d'amour entre un humain et une fantôme, sur fond de taoïsme et de réincarnation. Le jeune Ning a été embauché pour réclamer des sous dans des contrées louches et hantées. Récemment victime d'une grosse déception amoureuse, il prend ce job bien payé et part en compagnie de son chien, Solid Gold.
Il lui faudra peu de temps pour comprendre pourquoi personne ne veut de ce travail... Par rapport au film, beaucoup de détails et de personnages ont été ajoutés, et surtout, la fin n'est plus la même. Lolo n'est plus la seule méchante du dessin animé, il y a aussi un grand démon du Mal et des moines chasseurs de fantômes, un peu trop bornés. La magie est là et on se laisse bercer par ce conte de fée imprévisible. Malheureusement, ce titre n'est disponible en France qu'en import. Alors, prions pour qu'un éditeur bienveillant le sorte, pour qu'un maximum de fans puissent profiter de ce chef-d'œuvre.

Le film est parsemé d'images de synthèse particulièrement soignées.

C'est ce qu'on appelle le coup de foudre...

Ning et son chien Solid Gold vont avoir de grosses surprises pendant leur voyage.

Plein de personnages ont été ajoutés, comme le moine qui se bat avec ce sorcier déjà présent dans le film.

Dans la cité des fantômes, les humains sont vite repérés et tués.

En route pour la réincarnation ! Ning et Shine se retrouveront-ils ?

LES PANDACHTRUCS

YUYU HAKUSHO

C'est déjà le huitième épisode de cette série. Mine de rien, "Yuyu Hakusho" se lit facilement mais reste destiné aux amateurs de baston et d'action .

HONG-KONG

Il y a peu de temps, je suis allé passé quelques jours à Hong-Kong, l'île des pirates ! En ce moment, en voyageant sur Cathay Pacifique, vous avez un billet aller-retour, avec trois nuits d'hôtel, pour 3 800 francs. Si vous aimez la hifi ou la vidéo, si vous cherchez un magnétoscope, des mini-discs, un lecteur de LD ou de DVD : c'est l'endroit rêvé ! C'est encore moins cher qu'au Japon... déjà bien moins cher que la France. Autre avantage : le courant électrique est en 220 volts, donc pas besoin d'utiliser de transfo ! De plus, les amateurs d'animés trouveront énormément de choses en vidéo CD (M-PEG 1). J'ai ramené un box de "Saint Seiya" (la première série) pour à peine 300 francs... Et je ne vous parle même pas des jeux... Alors, à vos passeports, les voyages forment la jeunesse !

CES CHEVALIERS DU ZODIAQUE 1

Nous en sommes déjà au volume huit de ce célèbre manga. Cet épisode conte le début de l'aventure des douze maisons du zodiaque ! Seiya et ses amis doivent affronter les redoutables chevaliers d'or. Bref, un manga à ne pas rater !

Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

© AB
08 36 68 : 2,23 F/mn.

3 OFFRES EXCEPTIONNELLES POUR 3 JEUX D'EXCEPTION !

Les DreamTops

PlayStation

Venez bénéficier dans tous les Micromania des 3 Offres Exceptionnelles réservées aux 3 Dreamtops !

GT

La simulation de course du siècle

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, **un jeu à couper le souffle** ! Possédant une **durée de vie fabuleuse**, **Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés ave la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique.**

Le Value Pack

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire

1090F*

COUPE DU MONDE 98

Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 minutes : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98.** Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

RESIDENT EVIL 2

Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore.** Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe.** Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Dirigez deux personnages, Claire et Léon, pour retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Et selon votre niveau de réussite, vous accéderez peut-être à de nouveaux costumes, ou à d'autres aventures inédites !

Les décors et le bestiaire sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences cinématiques en font un **véritable film à suspense.** À déconseiller aux âmes sensibles...

Voyage au cœur de l'horreur

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

PlayStation Le Catalogue Officiel GRATUIT

5 NOUVEAUX MICROMANIA

Annecy • Aubagne • Écully • Nantes • Orléans

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 juin 98.

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

Les nouveautés NINTENDO 64

NEW **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

TOP

Yoshie arrive enfin sur la Nintendo 64 ! Plus **mignon** que jamais, vous **devrez l'aider**, lui et ses semblables à affronter «Bébé Browser». Mais avant d'y arriver, vous devrez parcourir plus d'une **vingtaine de niveaux** plus beaux et plus **originaux** les uns les autres ! **Ce jeu est compatible avec le vibreur.**

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 20 juin 98

LES MICROMANIA

MICROMANIA ANNECY
Centre Commercial Auchan Epagny
74330 Epagny
Ouverture juin 98

MICROMANIA AUBAGNE
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285,RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA ÉCULLY
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully
NEW

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
Ouverture juin 98

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Ninja

Présenté l'an dernier lors du salon de l'E3 d'Atlanta, aux Etats-Unis, Ninja a fait peau neuve. A quelques mois de sa sortie officielle, il est temps de faire le point sur le prochain jeu en 3D sur Playstation de Eidos.

Troi Horton, le producteur du jeu, travaille sur le projet Ninja depuis 1995. Quelque peu nostalgique des années 80, et notamment de Gauntlet (Amiga) ou Gunstar Heroes (Megadrive), Troi Horton a été marqué par les jeux de plates-formes s'inspirant de l'histoire et du mode de vie japonais : Last Ninja, Ninja Gaiden ou encore Shinobi. Bien décidé à retranscrire, lui aussi, cet univers, il lui aura fallu trois ans pour réaliser son vœu le plus cher : retrouver dans un même jeu tout ce qu'il avait imaginé durant tant d'années.

PLAYSTATION

Eidos

1 joueur

Septembre 1998

Démons et merveilles

Ninja, dont le titre final reste encore à définir, est un jeu dans lequel vous incarnez... un ninja (le monde est vraiment bien fait !). Les paysages dans lesquels vous évoluez sont inspirés des décors naturels du Japon : forêts de bambous, sommets enneigés, monastères mystérieux ou cavernes inquiétantes. Sous l'effet d'un sort lancé par un démon répondant au doux nom de Batakani, les habitants du pays sont devenus des bêtes assoiffées de sang. Les personnages que vous allez rencontrer peuvent se classer en deux catégories : les humains et les monstres sortis tout droit de l'Enfer. Quels qu'ils soient, ils l'ont mauvaise et n'ont qu'une idée en tête : se débarrasser de vous. Vous l'aurez compris, le but du jeu est d'éliminer Batakani afin de ramener le calme et la paix dans le pays.

Tout le monde est beau, mais pas forcément gentil !

A travers les treize niveaux qui constituent le jeu, vous allez rencontrer près de cinquante ennemis. Tous ont été modélisés à partir de grosses stations de travail ; le rendu final n'en est que meilleur. Paysans, bûcherons, squelettes, araignées, démons volants, chauves-souris, rats, démons à deux têtes, esprits... vos adversaires ne se comptent plus. Leur taille varie en fonction de leur nature, mais les plus impressionnants restent bien évidemment les boss de fin de niveau. Le dragon de la montagne, par exemple, représente pas moins d'une vingtaine de fois la taille du personnage que vous incarnez ! C'est impressionnant, et il faut le voir pour le croire.

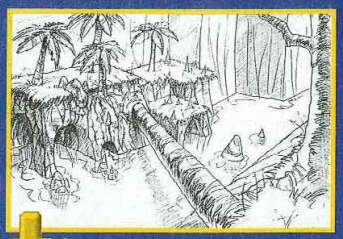
Le choix des armes

Pour venir à bout de ses adversaires, un ninja se doit d'être bien armé. Et c'est pourquoi, tout au long de la partie, des coffres contenant divers objets sont à votre disposition : potions de vie, pouvoir spéciaux, shuriken, sabre, nourriture...
Il arrive parfois que certains coffres soient piégés et vous explosent à la tronche. Les pièges (pièges à loup, troncs d'arbres cloutés, pluie de hallebardes...) sont d'ailleurs très nombreux, et il faudra avancer avec la plus grande précaution.
En plus de vos armes, vous pouvez bien évidemment enchaîner coups de poing et coups de pied dans des Combos destructeurs. Un ninja ayant toujours plus d'un tour dans son sac, il dispose de pouvoirs spéciaux. Ils se conjuguent en quatre variétés, du plus faible au plus puissant. Chaque utilisation de coup spécial est l'occasion d'apprécier les capacités graphiques de la console, notamment au niveau des effets de transparence. Et quand on sait que Ninja est attendu pour le mois de septembre sur Playstation, on peut déjà prévoir que la rentrée risque d'être chaude !

DU CRAYON AU PIXEL

Avant de se lancer dans la programmation des graphismes et du moteur d'animation, il est essentiel pour les développeurs de travailler sur papier. C'est sur ce support que sont jetés les idées, les schémas et tout ce qui passe par la tête de ceux qui travaillent sur le projet.

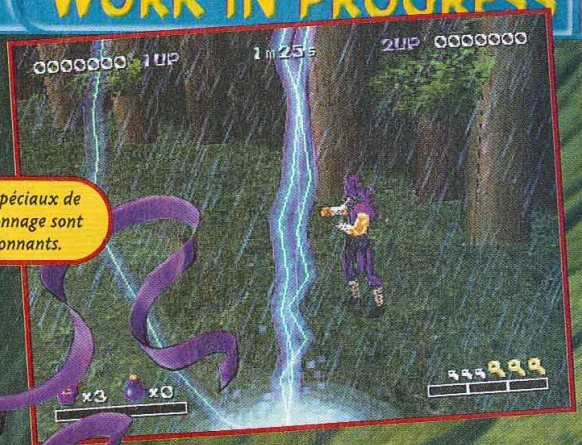
Le ninja, en noir et blanc.



On essaie de se représenter quelques niveaux du jeu.

Le même perso, cette fois-ci colorié à la main.

On se bat parfois dans des espaces escarpés. Gare au faux pas.



Les coups spéciaux de votre personnage sont impressionnants.

La taille de certains adversaires est inquiétante.

Chaque coup s'accompagne d'un effet lumineux : rouge quand l'ennemi est touché, vert quand le coup est paré.

La caméra se place automatiquement au bon endroit afin que vous profitiez au mieux de l'action.

Les coffres contiennent parfois des pièges.

MODÉLISATION

Un fois le travail sur papier terminé, on passe à l'étape de la modélisation sur ordinateur : des graphistes s'occupent de reproduire sur de grosses stations de travail les dessins réalisés sur papier. C'est ainsi que prennent forme les niveaux, les éléments des décors et les personnages.

Personnages, éléments du décor... chaque objet prend forme en 3D.

Une infime partie du plan d'un niveau, sur papier.

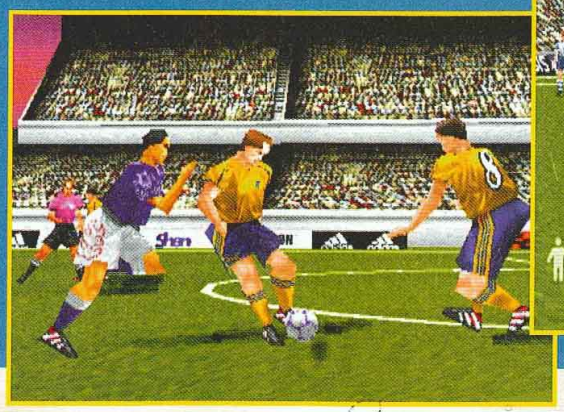
Le niveau est modélisé petit à petit sur de gros ordinateurs.

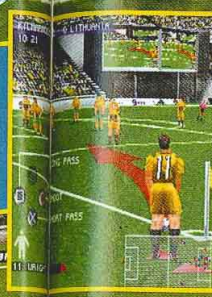
NEWS

Adidas Power Soccer 98

Shen s'est remis au travail et cette fois, c'est juré, promis, craché, le jeu n'aura plus rien à voir avec le précédent épisode. Conscient du manque de profondeur et des lacunes techniques d'Adidas Power Soccer 2, Shen a gonflé ses équipes de développement pour affiner la jouabilité et les graphismes cette nouvelle version.

Des jeux de foot que nous avons vus tourner sur Playstation, APS 98 est de loin le plus beau : les graphismes sont (presque) en haute résolution (512 x 246) et, il n'y a pas à dire, la Motion Capture est l'une des plus étonnantes de la bécane. Comme les autres épisodes de la série, le jeu est en particulièrement complet dans ses options, ses équipes et ses divers modes de jeu. Toutes les équipes de première division sont de la partie, et les meilleurs clubs de deuxième division ont été conviés à la fête.
On pourra disputer tous les tournois majeurs (Coupe d'Europe, Copa America, Copa Libertadores...) et bien sûr l'inévitable Coupe du monde, qui vous permettra de disputer en direct les matchs les plus hallucinants. Préparez-vous à crouler sous le choix, puisque Shen annonce douze modes de jeu différents, ce qui laisse envisager une durée de vie plutôt conséquente. Une fois sur le terrain, vous trouverez nombre de caméras à sélectionner mais, pour une fois, on remarquera que, lors des passes hautes, la caméra se place automatiquement à l'arrivée du ballon et ne se contente olus de suivre sa trajectoire, ce qui permet, avec un peu d'habitude, d'an-ti-ci-per (maître mot de toute simulation de foot qui se respecte). Comme toujours, les mouvements, tant en attaque qu'en défense, sont très complets? Il est possible d'accélérer et la jouabilité se révèle plutôt intuitive. Compte-rendu complet dès le mois prochain.





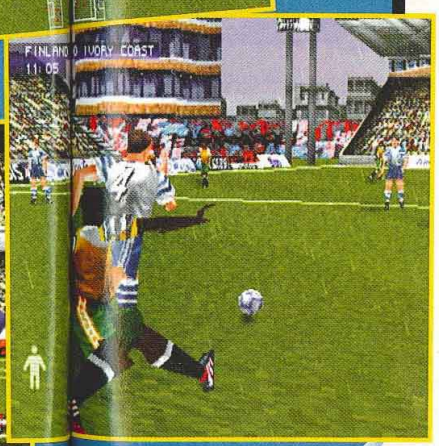
■ **FOU DE FOOT !** Le jeu vidéo n'échappera pas à une tripotée de titres dédiés à ce sport de mâles qui consiste à courrir derrière un ballon. Pour y voir plus clair dans le dédale de produits à sortir, Consoles+ vous offrira dans sa 77e édition le dossier de foot le plus complet de la profession ! A ne pas manquer, d'autant que ce numéro devrait être accompagné d'un "cadox" ravageur. Consoleudise !

■ **FIFA 99.** Electronic Arts sortira son Fifa 99, au mois de novembre, sur Playstation et N64 ! Ceux qui pensaient que la coupe était pleine se sont fourré le doigt dans l'œil jusqu'au coude...

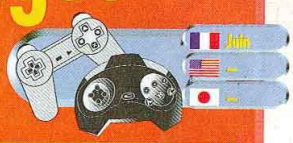
Accessoires

LE DUAL SHOCK ARRIVE ENFIN EN FRANCE

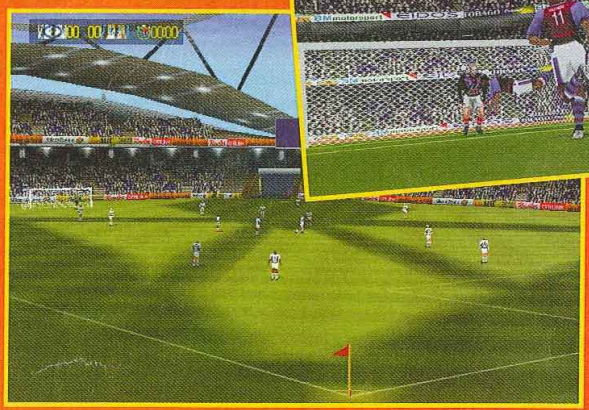
● Sony l'avait dit et redit : le pad analogique doté d'une fonction vibrante ne sortirait ni en Europe ni aux États-Unis. Jusqu'à présent, pour vibrer au rythme des rares jeux PS étudiés pour et diriger ses persos ou ses voitures avec les deux excroissances rondelettes disposées au milieu du pad, les joueurs devaient se procurer le Dual Shock au Japon, ou se contenter du pad analogique classique.
Et voilà qu'aujourd'hui Sony France et Sony US annoncent de concert que ce pad vibrant sortira bel et bien (à la mi-mai en France)... On vous laisse tirer vos propres conclusions ! Reste que ce pad sera vendu aux alentours de 260 francs et sera compatible (de manière analogique *et* vibrante) avec Tekken 3, Gran Turismo, Dead Or Alive, Medievil, Spice World, ou encore Cardinal Syn. Sony compte à terme remplacer le pad classique vendu avec la console par ce nouvel accessoire.



World League Soccer 98



Énième simulation de foot à sortir pour la Coupe du monde, World League Soccer 98 est réalisé par Silicon Dreams (à qui l'on doit le jeu de snowboard Chill). Ce titre propose pas moins de 190 équipes de toutes origines, appartenant à 10 ligues différentes. Les animations ont été obtenues grâce au système de Motion Capture et, pour l'occasion, c'est l'international anglais, Les Ferdinand, qui a prêté son corps à la science. Cadencé à 30 images par seconde, le jeu propose des animations souples et rapides ainsi que des textures variées. La jouabilité est très orientér arcade et le dépouillement des décors n'aura d'égal que la simplicité d'utilisation des joueurs.



Dead Ball Zone

Dans la droite ligne de Riot ou du plus ancien (mais toujours aussi tripant) Speedball, Dead Ball Zone remet au goût du jour les sports futuristes à la croisée du foot, du hand et du rollerball. Comme de bien entendu, tous les coups sont permis et, pour amener la baballe métallique dans les buts adverses, vous n'aurez pas trop de votre tronçonneus, sans oublier vos coups de lattes bien sentis. Le jeu compte dix "géosphères" différentes, un aspect management d'équipes assez poussé, ainsi qu'un mode 8 joueurs en simultané !

BIZNESS

■ **Bandai et la Game Boy.**
De source bien informée, nous avons appris que Bandai sortirait au Japon, d'ici quelques mois, une nouvelle portable dont la technologie aurait été réalisée par Gumpei Yokoi, le créateur de la Game Boy, décédé il y a quelques mois.

■ **Hasbro et Atari.**
Hasbro Interactive a racheté toutes les marques, droits et brevets d'Atari, division de JTS Corporation. Ce rachat, estimé à plus de 50 millions de dollars, permettra à Hasbro d'exploiter le hardware d'Atari (Jaguar, Lynx, ST, Falcon...) ainsi que la majorité du catalogue (75 titres), dont les mythiques Pong, Tempest, Battlezone, Breakout ou Centipede. Une version 3D de Centipede est d'ailleurs prévue pour la rentrée sur Playstation.

■ **Acclaim et l'arcade.**
Acclaim, qui n'est pas au mieux de sa forme, vient de fermer son pôle arcade (Batman Forever ou la série NBA Jam), en vue de se concentrer sur le développement de produits consoles. Il est vrai que la diversification ne lui a guère réussi.

■ **Crave et Lobotomy.**
Crave Ent. dont nous vous avions présenté le premier jeu en exclusivité dans notre dernier numéro (Shadow Madness, un clone de FFVII) vient de "fusionner" avec le groupe de développement Lobotomy. Lequel est connu pour ses adaptations de Quake ou Duke sur Saturn et pour l'excellent Exhumed (PS&Sat). Il devrait se concentrer aujourd'hui sur des productions N64.

■ **Lara et Witchblade**
Le comics mettant en scène ces deux héroïnes mythiques (Tomb Raider/Witchblade) doit être disponible aux States et dans les boutiques d'import parisiennes.

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

■ **Pas de Starfox 2...** Selon des sources proches de Shigeru Miyamoto (le génial concepteur de Mario), il est probable que Starfox 2 ne voit jamais le jour. Miyamoto aurait déjà intégré tout ce qu'il voulait dans le dernier opus.

■ **Infogrames : la totale.** L'éditeur devrait permettre à bien des fans de jeux de passer de bonnes vacances. Entre Men in Black (en mai sur PS), Heart Of Darkness (début juillet sur Playstation) et Mission : Impossible (début septembre sur Nintendo 64), vous n'allez plus savoir où donner de la tête ! Tant pis pour le bronzage...

■ **Tomba 2.** Whoopee Camp s'est remis au labeur et devrait sortir la suite de son jeu de plates-formes complètement déjanté en début d'année prochaine au Japon. A noter que le premier épisode, déjà disponible en japonais, sortira en France cet été.

■ **La rentrée de Sony.** Alors que Wild Arms devrait sortir en juillet/août chez nous, Sony annonce la sortie du Cinquième Elément, de Tekken 3 et de Tales of Destiny en version officielle pour septembre. Le jeu X-Files sortira en France en octobre.

■ **Alerte Rouge/Missions Tesla.** Virgin sortira en août un CD contenant seize nouvelles missions pour Alerte rouge. Sous le nom de Missions Tesla, ce CD regroupe en fait les deux add-on sortis sur PC : les missions Mad et Taiga. *Si vis pacem, para bellum* !

■ **GT et Abe.** En plus d'annoncer Mortal Kombat 4 sur Playstation et Nintendo 64 pour octobre en France, GT Interactive prévoit de sortir fin octobre la suite de l'Odyssée d'Abe : l'Exode d'Abe.

Coupe du monde 98

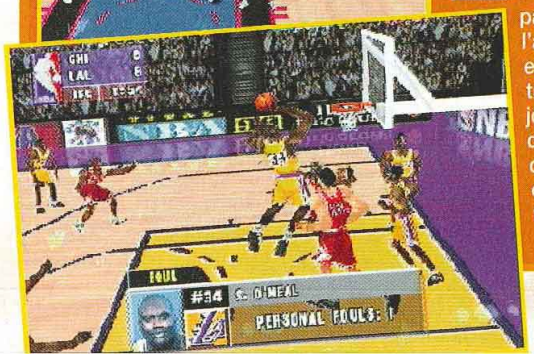
Tu le crois, ça ? (© AHL). A peine six mois après la sortie d'En route pour la Coupe du monde 98, Electronic Arts récidive et a le culot de proposer un nouvel opus de FIFA : Coupe du monde 98 ! Nous n'avons rien contre FIFA, mais la coupe commence à être bigrement pleine ! Pour vous faire une idée de la bête, imaginez En route vers... agrémenté de quelques légères améliorations et surtout paré d'un nouvel habillage, évidemment aux couleurs de l'événement. La majorité des stades français qui accueilleront le Mondial ont été modélisés et le résultat s'avère, il faut le reconnaître, sacrément convaincant. Sur le terrain, on notera quelques subtiles améliorations comme des graphismes un peu plus peaufinés, un peu moins de retard dans les touches, une meilleure gestion des têtes, un gardien moins crétin... Dans les options, on trouve évidemment un mode d'entraînement, un match amical, et l'inévitable Coupe du monde (qui ne propose intelligemment que les équipes qualifiées pour la Coupe). Mais si peu d'améliorations valent-elles vraiment de débourser une nouvelle fois 350 balles ? Nous vous laissons seuls juges... jusqu'au mois prochain !

Bizness

BMG INT. DANS L'ESCARCELLE DE TAKE TWO

● BMG Interactive, à qui l'on doit l'édition de titres tels que Pandemonium!, Legacy of Kain ou encore Gex 3D Dragons, vient de tomber dans l'escarcelle de Take Two. Au travers de ce rachat, Take Two reprend les activités de distribution, de vente et de marketing des filiales française, allemande et anglaise, ainsi que les activités d'édition basées à Londres. Take Two empoche ainsi la majorité des licences et de droits d'édition du catalogue de BMG Int. Donc, ne vous attendez plus à lire "BMG" au bas des jaquettes ou en ouverture des jeux mais bien... "Take Two" ! Si l'on se concentre sur cette info, c'est pour mettre en lumière deux constatations : premièrement, le jeu vidéo ne réussit décidément pas aux maisons de disques (voyez Virgin Interactive, qui cherche toujours un repreneur...) ; et secundo, on remarque que le milieu du jeu vidéo - à l'instar des firmes phonographiques en leur temps - se concentre de plus en plus autour de quelques méga-boîtes pleines de pépettes et qu'il devient bien délicat d'y faire cavalier seul. Faut-il y voir une preuve de la maturité du marché ?

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE



Total NBA 98

A défaut de revoir entièrement sa copie, Sony peaufine sa formule. La plus grosse surprise vient de la rapidité (stupéfiante !) du jeu : les passes fusent, les envolées sont étonnantes, et l'animation comme les graphismes ne sont pas en reste. Les modes de jeu sont on ne peut plus traditionnels (saisons, play-offs, échanges de joueurs...) et la réactualisation est évidemment de mise. Bref, une suite qui s'annonce classique, mais très clean.

POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION

GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

3615 POWER GAMES

Nous rachetons
vos jeux et
vos consoles
aux meilleures
conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NOUVEAU

499 F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 JEU A 99 F
AU CHOIX GARANTIE 3 MOIS.

NEUF SATURN

KOF 97

JEUX VERSION IMPORT

SAKURA WARS 2	449 F	PHANTASY STAR COLLECTION	349 F
DRACULA X	349 F	VAMPIRE SAVIOR CD / RAM	399 F / 499 F
GRANDIA EDITION SPECIAL	449 F	BOMBERMAN WARS	399 F
DRAGON FORCE 2	399 F	STREET FIGHTER VS X MEN RAM	499 F
BURNING RANGERS	399 F	KING OF FIGHTERS 97	399 F / 499 F
AZEL : PANZER DRAGON RPG	449 F	WHITE WICHES RPG HUDSON	449 F
LANGRISSER DRAMATIC EDITION	449 F	BATTLE GAREGGA	449 F
HOUSE OF DEAD CD / GUN	399 F / 499 F	GUNGRIFFON 2	449 F
PUYO PUYO RPG	399 F	DUNGEON DRAGON COLLECT.	TEL.
SOUKYU GURENTAI PROMO	299 F	SUPER ROBOT TAISEN F SPECIAL	449 F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA	TEL.	LUNAR SILVER STAR STORY USA	TEL.

VAMPIRE SAVIOR

SATURN occasion SATURN

JEUX VERSION EURO.

EXHUMED	149 F	DAYTONA CCE	199 F
COMMAND AND CONQUER	149 F	MYST	149 F
DAYTONA USA	99 F	RESIDENT EVIL 2	249 F
VAMPIRE NIGHT WARRIOR	149 F	MYSTARIA	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F	DIE HARD ARCADE	199 F
NBA JAM TE	99 F	DIE HARD TRILOGY	199 F
ROBOTICA	99 F	MANOIR DES AMES PERDUES	99 F
SEGA RALLY	99 F	BATMAN FOREVER	199 F
		SOVIET STRIKE	149 F
		V.HYDLIDE	99 F
		NEED FOR SPEED	199 F
		FIGHTERS MEGAMIX	249 F
		DUKE NUQUEM 3D	249 F
		WORMS	199 F
		DARK SAVIOR	199 F
		SLAM JAM 96	99 F
		RAYMAN	149 F
		CRIME WAVE	149 F
		ALONE IN THE DARK	149 F
		TORICO	199 F
		SOVIET STRIKE	149 F
		MORTAL KOMBAT 2	149 F
		QUAKE	249 F
		TOMB RAIDER	199 F
		LOADED	149 F
		WORLDWIDE SOCCER 97	99 F
		SKY TAGET JAP	99 F
		VIRTUAL ON USA	99 F
		SEGA RALLY USA	99 F
		DIE HARD TRILOGY USA	99 F
		VF2 USA	99 F
		GUN GRIFFON USA	149 F

PLAYSTATION

NOUVEAU

1090 F*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

* offre soumise a condition particuliere. voir en magasin.

NEUF PLAYTATION

RESID. EVIL 2

JEUX VERSION IMPORT

TENCHU	449 F	ACTUA TENNIS	349 F
SAGA FRONTIER	399 F	ALUNDRA	349 F
BRAVE PROVE	499 F	BATMAN ET ROBIN	349 F
PARASITE EVE	549 F	COLIN MC RAY RALLY	349 F
FINAL FANTASY TACTICS	399 F	COUPE DU MONDE 98	349 F
SOKAIGI	499 F	DIABLO	349 F
XENOGEARS RPG	499 F	DEATHTRAP DUNGEON	349 F
TEKKEN 3	449 F	DEAD OR ALIVE	349 F
BUSHIDO BLADE 2 JAP *PROMO !!*	399 F	FORSAKEN	349 F
TACTICS OGRE US	399 F	KOLONOA	299 F
BREATH OF FIRE 3 US	349 F	LUCKY LUCKE	349 F
STAR OCEAN 2	499 F	NEED FOR SPEED 3	349 F
DED OR ALIVE JAP *PROMO !!*	399 F	PITFALL 3D	349 F
		GRAN TURISMO	349 F
		GEX 3D	349 F
		MOTOR HEAD	349 F
		NEED FOR SPEED 3	349 F
		ONE	349 F
		PRO FOOT CONTEST 98	349 F
		POWER BOAT RACING	349 F
		RASCAL	269 F
		ROAD RASH 3D	349 F
		RESIDENT EVIL 2	349 F
		SNOW RACER 98	349 F
		THEME HOSPITAL	349 F
		WARHAMMER DARK OMEN	349 F

GRAN TURISMO

449F

DEAD OR ALIVE

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

GAMME PLATINIUM NEUFS

DIE HARD TRILOGY	169 F	REVOLUTION X	99 F	RAGE RACER	199 F
PORSCHE CHALLENGE	169 F	BURNING ROAD	149 F	SYNDICATE WARS	199 F
CRASH BANDICOOT	169 F	TIME COMMANDO	149 F	MDK	199 F
TEKKEN 2	169 F	FIFA SOCCER 97	149 F	PETE SAMPRAS TENNIS	199 F
SOULBLADE	169 F	HARDCORE 4X4	149 F	FIGHTING FORCE	199 F
SOVIET STRIKE	169 F	TOBAL N° 1	149 F	ABE ODYSSEY	199 F
PANDEMONUM	169 F	DISCWORLD	149 F	SUIKODEN	199 F
TOMB RAIDER	169 F	DISRUPTOR	199 F	VANDAL HEARTS	199 F
LEGACY OF KAIN	169 F	RAYMAN	149 F	JURRASSIC PARK 2	199 F
FORMULA ONE 96	169 F	RELOADED	149 F	SPIDER	199 F
CRASH BANDICOOT	169 F	AGILE WARRIOR	149 F	DYNASTY WARRIORS	199 F
TRACK AND FIELD	169 F	STREET RACER	149 F	ISS PRO	199 F
MICROMACHINE V3	169 F	LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	WARCRAFT 2	199 F
RESIDENT EVIL	169 F	TOTAL NBA 97	149 F	RAPID RACER	199 F
WIPE OUT 2097	169 F	KING'S FIELD	199 F	V RALLY	249 F
TEKKEN 1	169 F	LEGACY OF KAIN	199 F	CHEV. BAPHOMET 2	249 F
JEUX OCCASIONS		INDEPENDANCE DAY	199 F	TOMB RAIDER 2	249 F
		FIRO AND KLAWD	199 F	G POLICE	249 F
NBA JAM EXTREME	99 F	COOLBOARDERS	199 F	FINAL FANTASY 7	249 F
FADE TO BLACK	99 F	NBA LIVE 97	199 F	CROC	249 F
		NEED FOR SPEED 2	199 F	VERSAILLES	269 F
		WING COMMANDER 4	199 F	BLOODY ROAR	269 F

Réalisation

NINTENDO 64

NOUVEAU

799 F

N64 OCCAZ GARANTIE 6 MOIS

JEUX EURO. ACCESSOIRES

JEU LIVRE AVEC UN DINOGOTCHY OFFERT

YOSHI ISLAND

JEUX VERSION FRANCAISE

MARIO 64 VF	349 F
MARIO KART 64 VF	349 F
TETRISPHERE	369 F
WCW VS THE WORLD	479 F
FIGHTERS DESTINY VF	479 F
FIFA SOCCER 98 VF	479 F
YOSHI ISLAND 64	379 F
VIRTUAL CHESS 64	TEL.
NHL BREAKWAY 98	499 F
QUAKE	479 F
LYLAT WARS+ VIBREUR	399 F
GOLDEN EYE	399 F
FORSAKEN	479 F
DDIDY KONG RACING	349 F
SNOWBOARDING KIDS	369 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	479 F

ACCESSOIRES N64

PACK VIBREUR	99 F
MEMOIRE 1 MEGA	99 F
JOYPAD OFFICIEL COULEUR	199 F
VIBREUR + MEMOIRE INTEGRE	149 F

JEUX OCCASION N64

MARIO 64	249 F
WAVE RACE	249 F
DOOM 64	299 F
STAR WARS	299 F
PILOTWING 64	299 F
F1 POLE POSITION 64	299 F
EXTREME G	299 F
TUROK	299 F
ISS 64	299 F
LAMBORGHINI 64	299 F

GOLDEN EYE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

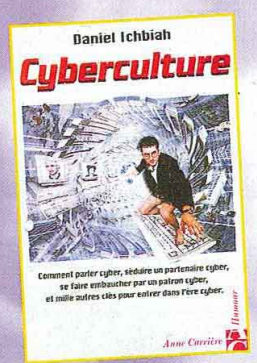
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° | | | | | | | | | | | | | | | | EXPIRE | | | | |

À RETENIR

Le cout du piratage. Selon une récente étude de l'IDSA (Interactive Digital Software Association) rapportée par CTW, les éditeurs américains auraient perdu plus de 19 milliards de francs en 97 à cause du piratage. La palme de la copie illicite revient à la Chine (qui aurait fait perdre plus de 9 milliards de francs à l'industrie US), suivie par la Russie (1,3 milliard), Taiwan (650 millions) et Hongkong (600 millions). Et la liste des pays incriminés est longue...

Imagina, ils ont fait le beau. Le public d'Imagina décerne chaque année le prix du plus beau jeu vidéo. Cette fois, c'est Blade Runner sur PC (Westwood) qui a remporté le titre, suivi par Unreal (le nouveau Doom-like de GT Interactive) et Final Fantasy VII. Pourquoi ne pas proposer le prix des plus belles cinématiques ?

Cyber lecture. Les vacances approchent... Histoire de parfaire votre connaissance du multimédia et des jeux vidéo, vous pourrez trouver en kiosque deux nouveaux bouquins réalisés par trois de nos éminents confrères. Alain et Frédéric Le Diberder font un point assez exhaustif sur "L'univers des jeux vidéo" (éditions La Découverte) ; tandis que Daniel Ichbiah signe aux éditions Anne Carrière un bouquin bien poilant sur le thème de la "Cyberculture". Laissez-vous tenter, ça en vaut la peine.



Circuit Breakers

Mindscape a décidé de se faire une spécialité des courses loufoques et réussit plutôt bien son coup. Aussi jouable qu'un Micromachines et très réussi graphiquement, ce Circuit Breakers, même s'il ne marquera pas les annales au même titre qu'un Micromachines, présente bien des atouts. Il pourrait cependant se révéler un peu faiblard quant au nombre de circuits proposés. Verdict définitif le mois prochain.

Jeux de rôles

"TROIS REFLETS D'ANCIENS RÊVES"... SE RAPPELLENT À NOTRE SOUVENIR !

"Rêve de Dragon" est un jeu de rôles unique : bientôt 15 ans d'existence, deux éditions, trois éditeurs, une kyrielle de suppléments magnifiques, et un auteur unique, Denis Gerfaud. Celui-ci a mené sa barque en solitaire depuis tout ce temps, assurant l'intégralité du suivi de sa production (si l'on excepte les fanzines), y compris les scénarios publiés dans les revues spécialisées, les articles, les interviews, etc. A l'image de son créateur, "Rêve de Dragon" est un jeu aussi délirant qu'étrange, dans lequel les joueurs incarnent des personnages vaguement amnésiques, errant dans un monde follement onirique, peuplé de créatures dignes des Dreamlands de "l'Appel de Cthulhu", un univers aussi mystérieux que poétique. "Trois reflets..." est la réédition en un seul volume de trois scénarios épuisés depuis bien longtemps. Trois aventures devenues mythiques qui vous donneront, par leur saveur inimitable, une idée très fidèle de ce que peut être (à condition de tomber sur un bon meneur) une partie de ce jeu exceptionnel qui évoque pêle-mêle Lewis Caroll, Lord Dunsany et Ursula Le Guin. A essayer entre deux parties de Duke Nukem !

Vigilante 8

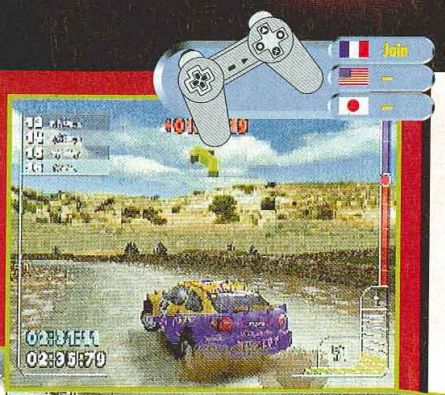
Ce carnage urbain, très proche de Twisted Metal, devrait assouvir bien des passions destructrices. Le principe est simple : vous sélectionnez l'une des douze caisses proposées (du bus scolaire à la Firebird, sans oublier les camionnettes), vous prenez connaissance de votre mission (protéger la station-service, par exemple) et vous vous lancez dans les immenses aires de jeu en vue de blaster les autres voitures qui traînent et qui vont tout tenter pour faire capoter votre mission. Les graphismes en haute-résolution sont superbes, la jouabilité à la hauteur. Bref, un titre très prometteur et particulièrement défoulant.

International Rally Championship

Ubi Soft, avec les conseils de Tommi Mäkinen, double champion du monde de rallye, et d'Eurosport France, est en train de mettre la dernière main à International Rally Championship, un jeu assez orienté arcade mais qui repose toutefois sur une base de données très solides. Une trentaine de circuits est proposée ainsi qu'un mode 2 joueurs en écran splitté. Il faudra faire attention aux conditions atmosphériques qui varient en fonction des courses : neige, pluie, brouillard... Cerise sur le gâteau, un éditeur de circuits permettra de créer ses propres niveaux et de les enregistrer ensuite sur sa Memory Card. Un mode vous permettra également de vous mesurer au grand Tommi et neuf voitures différentes (Renault, Ford, Volskwagen...) seront de la partie. On ne se refuse rien...

Colin Mc Rae Rally

Codemasters a décidé de s'associer aux talents du coureur anglais Colin Mc Rae pour son nouveau jeu de rallye, qui semble, à la différence d'International Rally Championship, très orienté simulation. On y trouve une gestion des dégâts particulièrement poussée (chaque choc aura une incidence sur votre conduite) ainsi qu'une obligation de conduire de manière très réaliste.
Le jeu propose de nombreux modes différents, dont un mode 2 joueurs en écran splitté, 48 circuits et de très nombreuses voitures.
Aussi belle que V-Rally, cette nouvelle simulation de Codemasters (après Toca Touring Car) devrait contenter bien des officionados des pistes sablonneuses.



NINTENDO FORUM

■ Zelda encore repoussé ?
C'est ce qu'affirme Next Generation, le site Internet du mag américain du même nom. Selon leurs sources, Nintendo Japon aurait décidé de sortir le jeu à l'automne et non fin avril comme prévu. De son côté, Nintendo France avance que Zelda sortira bien en France en novembre, comme prévu. La suite au prochain numéro...

■ Nintendo enfin à l'ECTS !
Nintendo vient de recentrer toutes ses opérations européennes en une seule et unique entité : Nintendo of Europe. Celle-ci vient d'annoncer – c'est historique – que serait dégagé un budget de six millions de francs pour... l'ECTS (6 au 8 septembre 98), boudé jusqu'alors. Devraient être présentés : la Game Boy couleur, la Game Boy caméra, l'imprimante, et des titres tels que Banjo Kazooie ou F-Zero. Que du neuf !

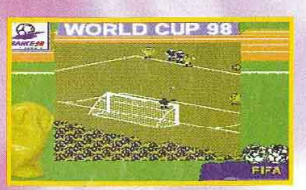
■ La SF Memory cartouche.
Cette nouvelle cartouche pour Super Famicom est étonnante. Le principe est simple : vous achetez la cartouche et pouvez, en passant à votre boutique (japonaise), télécharger le jeu de votre choix dans ses blocs mémoire.

Pour l'instant, Super Mario World, Super Mario Collection, Super Punch-Out et Dr Mario sont dispo. Le prix de la cartouche seule est fixé à 200 francs environ, celui des jeux à 50 francs, et la bête est dispo au Japon. A quand un add-on de ce type sur N64 ?

■ Mario prend le large.
Nintendo sera le principal sponsor du voilier skippé par Bruno Jourdren pour ses transats 98. Le bateau s'appellera Nintendo 64 (ben, tiens !) et la voile arborera un gigantesque Mario.

SORTIES GAME BOY

■ **King Of Fighters.** Takara continue d'adaptater les titres SNK sur Game Boy, et c'est au tour de King of Fighters. On retrouve les persos fétiches de la série, avec la majorité de leurs coups, revus et corrigés pour la console de poche. Les persos sont nettement plus petits que ceux de World Heroes ou Samurai Shodown, mais on s'amuse comme des petits fous.



■ **FIFA 98.** En route pour la Coupe du Monde sur Game Boy ! Des FIFA, cette année, il y en a deux. La Game Boy n'avait aucune raison d'être épargnée, et on a donc droit à FIFA 98 . En tout cas, le petit écran n'handicape pas le jeu, adapté avec brio.

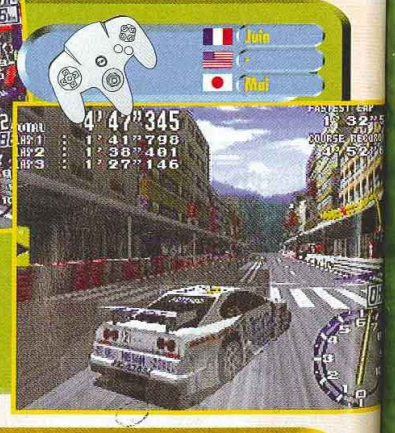
■ **V-Rally.** Après avoir explosé les ventes sur Playstation, V-Rally déboule sur la portable de Nintendo. fans de courses et amateurs de gamelles, ce titre est fait pour vous. Une adaptation sur le petit écran réussie.

■ **A venir...** La petite Sirène à la mi-juin. Roger Rabbit en septembre. Pokemon en octobre. Hercules en novembre. Game Boy caméra et imprimante à la fin juin.

Daytona USA 2

Oubliez tout ce que vous avez vu ou savez des jeux de course 3D sur borne d'arcade. Daytona USA 2 coiffe tout ce beau monde au poteau. Le jeu a pour lui une vitesse monumentale, un fun à toute épreuve, 40 véhicules, la légende de son grand frère et un concours de destruction automobile encore jamais vu ! Oui, Daytona nous revient dans une livrée Model 3 qui arrache ! Le jeu possède trois circuits aux décors phénoménaux. Le choc des graphismes est violent ! La borne, la même que celle de SCUD Race, pivote pour vous transmettre les G (force gravitationnelle). A force d'encaisser des chocs, votre véhicule peut tomber en morceaux. Il n'est pas rare de voir son pare-chocs arrière traîner par terre dans une gerbe d'étincelles ! Si le but du jeu est de terminer premier en ralliant tous les check-points pour engranger les précieuses secondes bonus, il n'est pas rare de se frotter aux adversaires. La borne simule à cet effet les chocs latéraux. Les mouvements sont hyper réalistes et vos concurrents retors. Certaines voitures fument avant de terminer sur l'herbe ou de regagner les stands. Désolé pour la qualité des photos mais nous n'y tenions plus : il fallait qu'on vous en montre un peu. Le mois prochain les belles photos officielles... si vous êtes sages !

GT64



De Touring Car a de plus en plus de succès depuis les titres Sega Touring Car et Gran Turismo. Sur N64, l'équipe Imagineer/Genki (MRC et Fighters Destiny) sortira donc, courant mai 98, GT64. Les 14 équipes et les voitures font partie des écuries officielles du Japon. Les Lamborghini Diablo, Honda NSX ou Nissan Skyline courront sur 16 circuits différents, avec ou sans pluie. Cinq vues seront disponibles.

Sportscar Supreme GT

Dette nouvelle simulation tout droit sortie des labos de Virgin US devrait contenter bien des amateurs du championnat de l'IMSA. On y retrouve les plus grandes voitures (Dodge Viper, BMW M3, Saleen Mustang, Porsche 911 GT-1...), les plus grands circuits (Las Vegas Motor Speedway, Sebring...) et un moteur 3D très performant. Un mode Custom devrait également être de la partie, et il semblerait qu'il soit possible de concourir sur des pistes complètement farfelues après avoir accompli certaines épreuves. *Les photos sont tirées du site PSM Online.*

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié** (CD & manuel en bon état)
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. de C. Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper-Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Ccial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	Nightmare Creat.	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	Ace Combat 2	249 F
Alien Trilogy	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Colony Wars	249 F
Doom	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Crash Band. 2	249 F
Fade to Black	99 F	ISS Pro	139 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	MicroMachine V3	139 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Duke Nukem	249 F
Legacy of Kain	99 F	Soviet Strike	139 F	2Xtreme	169 F	Fighting Force	199 F	Dysnasty Warr.	249 F
Rayman	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Oddworld	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Road Rash	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Formula One 97	249 F
Tekken	99 F	ESPN Extr. Sport	149 F	Lost Viking 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Jet Rider	149 F	Nuclear Strike	169 F	G-Police	219 F	OverBoard	249 F
Time Commando	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Overblood	169 F	Tenka	219 F	Power Soccer 2	249 F
Crash Bandicoot	129 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	V-Rally	219 F	Tomb Raider 2	249 F
Porsche Chall.	129 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	Rapid Racer	229 F	Versailles	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	WW Soccer 97	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 08/04/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

CINÉ-TÉLÉ

■ **Tomb Raider, le film.** C'est officiel, Eidos a signé un accord avec Paramount Pictures pour l'exploitation cinématique de Tomb Raider. La production du film sera assurée par Lawrence Gordon et Lloyd Levin ("Piège de Crystal", "48 heures", "Predator 2", "Boogie Nights"...) mais on ne connaît ni le réalisateur, ni les acteurs. Tout le monde s'accorde toutefois à dire que Liz Hurley serait la plus à même de se glisser dans les pas de Lara.

■ **Wing Commander en orbite.** L'annonce du développement d'un film basé sur la série d'Origin, Wing Commander, n'est pas nouvelle. Mais saviez-vous que la personne en charge de la direction artistique n'est nulle autre que Peter Lamont, celui-là même qui a supervisé les effets spéciaux de films tels que "True Lies", "Aliens", ou "Titanic" (pour lequel il a été maintes fois récompensé...) ? "Préparez-vous à être surpris." ©Spy

■ **Super Blues en préparation.** Titus, qui se charge d'adapter les aventures de Superman sur la N64, vient d'annoncer son intention de porter le super héros sur Playstation pour une sortie en novembre. Toujour à propos de licence, certaines indiscrétions nous ont laissé entendre que Xena et la suite du film "Blues Brothers", "Blues Brothers 2000", serait en cours d'adaptation sur console.

■ **Les Klingons reviennent.** Interplay continue d'exploiter la licence de "Starfleet Academy" et proposera d'ici la fin de l'année sur PC aux States : "Star Trek : Klingon Academy". Un portage sur Playstation est envisagé.

Sur vos écrans

LES MONSTRES

LE LOUP-GAROU DE PARIS

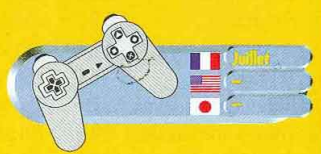
VAMPIRES

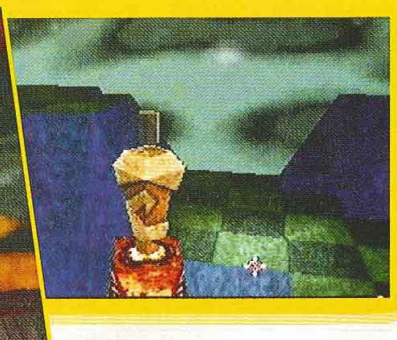
Depuis le succès de "Scream", les films d'horreur sortent à la pelle dans les salles obscures. Alléchés par les jeux les plus gores de l'année – The House Of The Dead (Saturn) et Resident Evil 2 (Playstation) – nous avons visionné deux nouveaux film d'horreur : "Vampires" de John Carpenter (déjà sur vos écrans) et "Le Loup-garou de Paris" d'Anthony Waller (en salle le 6 mai) . Bloody first impression.

Ce sont donc vers les mythes les plus exploités du cinéma fantastique que se sont tournés John Carpenter et Anthony Waller pour leurs nouvelles productions dans lesquelles il est question de vampires et de loup-garou. Le premier des deux films, "Vampires" vous met d'ailleurs tout de suite dans le bain : un groupe de chasseurs de vampires, emmenés par l'excellent James Wood ("Videodrome" de Cronenberg), débarque devant une baraque branlante, paumée au milieu de nulle part. Leur mission ? Nettoyer la place de ses goules innommables avant la tombée de la nuit. Ils s'exécutent : ça charcle dans tous les sens, ça gicle de partout, ça hurle à tout-va...
Leur labeur accompli, nos héros se retrouvent dans un motel pour fêter dignement leur victoire. Mais il ne faut jamais vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué. Le maître des lieux qu'ils viennent de nettoyer a lui aussi envie de s'amuser et étripe la quasi totalité du groupe, ne laissant en vie que le meneur, un de ses acolytes et une prostituée mordue (qui les mettra sur la voie du maître).
A partir de là, tout capote. Passé le premier quart d'heure, le film, qui renoue pourtant avec les thèmes fétiches de Carpenter (la traque, le héros réfractaire à toute forme d'autorité...), arrive difficilement à convaincre. Au final, on est bien content de rentrer à la maison se faire une partie d'House of the Dead, autrement plus trippant.

Sentinel Returns

Les lecteurs les moins jeunes, pour ne pas dire les plus vieux, se souviennent certainement de Sentinel, un jeu de stratégie qui a fait les beaux jours de l'Atari ST dans les années 80. Ces mêmes lecteurs apprécieront certainement l'initiative de Psygnosis, qui a décidé de sortir une nouvelle version de ce titre sur Playstation. Le principe reste évidemment le même : vaincre une sentinelle placée sur le point le plus élevé du niveau, en absorbant son énergie tout en échappant à son regard mortel. Six cents niveaux sont annoncés, de quoi passer les vacances d'été en toute sérénité. Compatible avec la souris, la prise en main n'en sera que meilleure.





SONT LÂCHÉS

Les grands méchants loups

A la différence de "Vampires", "Le Loup-garou de Paris" est très ludique et, même s'il est loin de surpasser son maître vieux de 15 ans, "Le Loup-garou de Londres", il peut faire passer un bon moment à un public pas trop regardant. Un groupe de teenagers ricains débarque à Paris pour faire la bringue. Alors qu'ils grimpent au sommet de la Tour Eiffel pour sauter à l'élastique (les frippons !), une jeune demoiselle se jette dans le vide. Elle est sauvée in extremis. Le héros, qui n'avait rien de mieux à faire, tombe immédiatement amoureux de la

jeune fille et va tout faire pour la retrouver. Mais il ne se doute pas de ce qui l'attend : elle est la belle *et* la bête. Il se fera mordre, deviendra lui aussi un loup-garou, et fera tout pour sortir de sa condition. Le film est assez inégal, les effets spéciaux ne sont pas toujours convaincants, mais on se prend à sourire devant les pitreries des différents protagonistes.

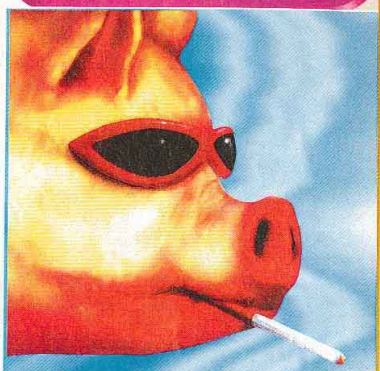
Wetrix

Doté d'un principe bizzare, Wetrix vient tenir compagnie au récent Tetrisphere dans la constellation des jeux de réflexion de la N64. Le but est toutefois différent puisque vous devez construire des cuves (avec les pièces géométriques qui tombent) de manière à recueillir l'eau pour qu'elle ne coule pas partout (sinon c'est perdu). Une fois l'eau emprisonnée, vous n'avez plus qu'à attendre une météorite pour la diriger sur votre cuve. L'eau s'évaporera et vous gagnerez ainsi un max de points. Le jeu compte plusieurs modes (Practice, Normal, Challenge, Handicap, Multijoueur) et occupe pas moins de 128 Mo...

Xenocracy

Vous êtes un protecteur de la paix ? Un de ces types qui se balade dans les systèmes solaires en quête d'une planète à libérer ? Xenocracy est pour vous. Ce wargame mâtiné de shoot'em up est d'un genre très spécial et devrait mettre bien des neurones à rude épreuve. A vous de choisir entre le mode Arcade (pour défendre une planète de hordes d'aliens dégoulinants) et le mode Simulation (où vous recruterez vos acolytes et achèterez des armes avec un budget très serré...). Les batailles seront féroces. Mais, vous en avez vu d'autres !

CURIOSITÉS



■ **Dans le ccochon tout est bon !** La perle la plus curieuse du mois revient sans conteste à Pig, une simu de course de cochons, pas piquée des vers. Le but de ce jeu farfelu est d'élever son petit cochon. Quand vous l'aurez bien dorloté, nourri et logé, il devra aller sur les pistes pour disputer des courses d'obstacles contre ses congénères. Vous pourrez même faire des concours avec les cochons des potes. Ne manque que le grand méchant loup...

■ **Beavis and Butt-Head.** Les zonards les plus déjantés de la constellation MTV voient enfin leurs (d)ébats adaptés sur PS. Si la scatologie ne vous effraie pas, et si vous êtes fan de ces bêtes curieuses, ce jeu vaut le détour. Sur le principe, il ressemble aux Chevaliers de Baphomet, mais l'intérêt tient toutefois à ses sous-jeux. Au programme: concours de crachats ou de chants à base de pets et rots, tortures d'insectes à la loupe... Un havre de finesse.

■ **Dans le cochon tout est bon ! (big).** C'est bien connu, les petites culottes ont le pouvoir de mettre en transe nos congénères japonais. Les (a)mateurs de friponnerie vont être aux anges puisque vient de sortir Angel Eyes, un jeu de baston qui ne compte que des nanas, de la collégienne à la vamp hyper sexy. Les voyeurs vont succomber aux mouvements de poitrines des harpies en furie !

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ

Gagne des bons d'achat
en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itinéris, SFR ou Bouygues Telecom.
(voir conditions en magasin Difintel)

Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.

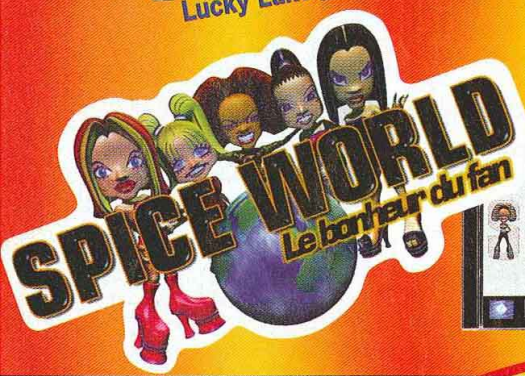
Lucky Luke

NBA Pro 98

Powerboat

Gex

Coupe du Monde 98



Spice World

Resident Evil 2

Batman et Robin

Forsaken

Retrouve ton magasin
Difintel-Micro
près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte de fidélité !

La fidélité chez Dif', c'est des cadeaux toute l'année...
et une prime de **300F**
(à valoir sur les jeux d'occasion)
+ des casquettes et des Tee-shirts Dif' !

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	67	Haguenau	67
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 25 34 27	69	Lyon (2ème)	69
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49	69	Lyon (8ème)	69
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 68 49 49	71	Macon	71
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67	71	Montceau-Les-Mines	71
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08	71	Le Creusot	71
11	Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	05 53 49 02 99	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78	73	Chambery	73
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16	74	Annecy	74
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70	73	Aix les Bains	73
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81	75	Paris 17ème	75
19	Brives	19100	68, bd. Kœnig	3615 DIFINTEL	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60	76	Rouen	76
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	61	Alençon	61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11 00	77	Chelles	77
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07	77	Fontainebleau	77
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00	77	Meaux	77
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68	77	Pontault Combault	77
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98	78	Elancourt	78

espritdesign

+ DE 100 MAGASINS

CLUB Dif' micro PHONIE

SPÉCIALISTE DU JEUX EN RÉSEAU !

PROCHAINEMENT

ouverture de 19 nouveaux magasins Difintel-Micro

• Pontarlier • Saintes • Brives
• Montbeliard • Carcassonne • Lorient
• Mourmelon • Orange • Levallois • Cachan
• Bourg-La-Reine • Poissy • Auch
• Poitiers • Tours • Limoges • Castres
• GENÈVE : 1 ouverture
• ESPAGNE : Barcelone

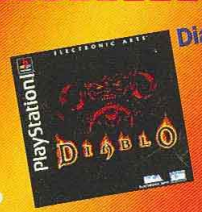
Difintel-Micro présente : les rendez-vous de Dif'...

... des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

Pro:Foot

Riven

One



Diablo

EN EXCLU !

Les rendez-vous Dif'

Journée Gran Turismo

Vendredi 8 Mai 98*

➥ PROGRAMME :

Viens t'entrainer chez Dif' sur
Gran Turismo
et deviens le meilleur !

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Journée Pro:Foot

Mercredi 20 Mai 98*

➥ PROGRAMME :

Pro:Foot contest:98

Gagne des super-sifflets et des tee-shirt Pro:Foot
(dans la limite des stocks disponibles et sur présentation de ce coupon)

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

BMG INTERACTIVE

Découpe ce mémo et concerve-le précieusement...

67	Hagueneau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36	78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25
69	Lyon (2ème)	69002	27, rue du Tupin	04 78 37 15 70	78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93
69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84	81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
71	Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49	83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
74	Annecy	74000	Gal. de l'émeraude - 64 rue J-Jaurès	04 50 52 86 02	84	Orange	84100	2, rue Notre-Dame	04 90 28 12 00	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	84	Valréas	84600	54, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93	SUISSE : Rue Gourgas 4, Genève				022 800 17 27
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages) Genève				022 310 63 64

JOURNAL DU HARD

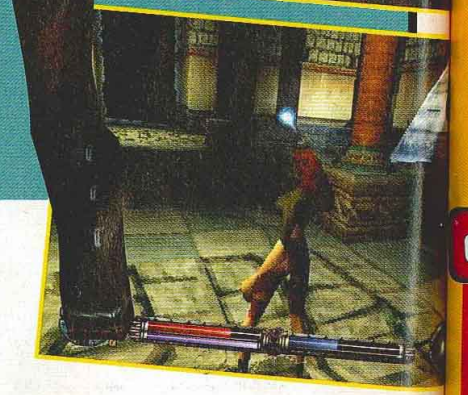
■ **La Playstation 2 et Internet.** Piochée au hasard d'une excursion sur un site Internet généralement bien informé, cette citation d'un ponte de Sony of America : "Nous n'avons pas de nom définitif pour la console, mais je peux vous dire qu'elle devrait bénéficier d'une fonction Web-TV, qui vous permettra d'avoir votre e-mail et de vous balader sur le Net". Il semblerait d'ailleurs que cette fonction ne se présente pas sous forme de add-on, mais qu'elle sera directement intégrée dans la machine. La sortie de la console est toujours prévue fin 99 au Japon.

■ **Project X, les rumeurs.** Le projet de nouvelle console de VM Labs, le Project X, fait couler beaucoup d'encre. Les dernières rumeurs en date laissent subodorer que la console serait basée sur la technologie du DVD, qu'un modem serait intégré, que la console serait vendue entre 200/400 dollars et qu'elle sortirait en début d'année prochaine aux USA (ouf !)... Du point de vue du hard, la technologie s'articulerait autour de 4 processeurs et la RAM monterait à 16 Mbytes.

■ **La Playstation 2 et Godzilla.** Autre citation de Sony en rapport avec la Playstation 2. A la question de savoir quels gros projets étaient en préparation, un des pontes de SCEE aurait laconiquement répondu : "Regardez Godzilla !". Qu'est-ce à dire ? Pas facile de répondre... La Playstation 2 apparaîtra-t-elle dans le film ? On n'en sait strictement rien ! On fera donc comme tout le monde, on ira voir "Godzilla" (dont les droits d'exploitation vidéoludique ont été récemment acquis par Electronic Arts, soit dit en passant)...

ODT

On savait que les équipes de développement françaises de Psygnosis nous préparaient quelque chose d'assez sympa, mais le peu que nous avons pu voir d'ODT (prononcez "odaïti") semble encore plus prometteur que ce nous imaginions.



ODT est un mélange d'aventure et d'action qui vous propose d'incarner l'un des quatre personnages. Chacun est doté de capacités de combat et de réactions particulières. Sous les ordres du capitaine Lamat, vous partez à la recherche d'une relique millénaire, la perle verte, dernier espoir pour les victimes d'une terrible épidémie. En chemin, votre appareil s'écrase sur une tour mystérieuse... A la manière de Tomb Raider, l'action est vue de dos, et votre personnage devra se frayer un passage dans ce terrifiant donjon à grands coups de poing, de flingue et de magie. Les développeurs annoncent sept mondes à découvrir. Chacun avec sa propre ambiance, ses pièges, ses ennemis et ses boss. Vos neurones et vos réflexes seront soumis à rude épreuve puisque le nombre d'ennemis n'aura d'égal que la complexité des énigmes. Ce titre s'annonce étonnant à bien des égards et on espère qu'il remettra le très (trop ?) médiatique Deathtrap Dungeon à sa place.

Bédé

LE FAISEUR DE NUAGES

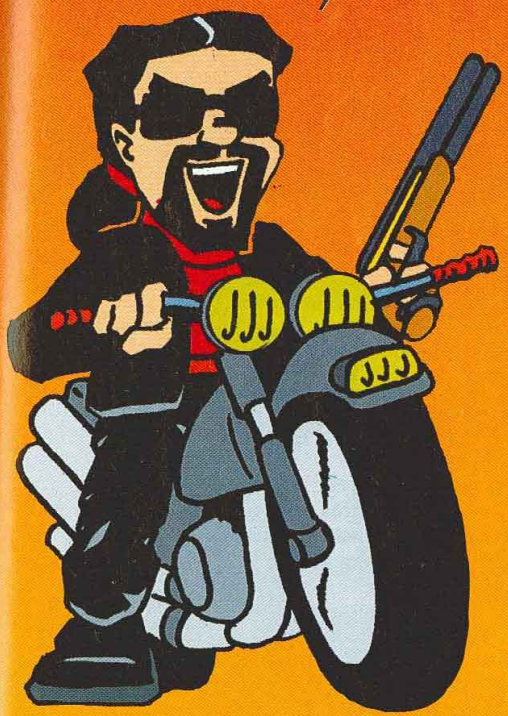
Après la série "Gorn", dont le septième volume est attendu pour le mois de septembre prochain, "Neuf Têtes", dont nous vous parlions le mois dernier, Tiburce Oger (celui-là même qui vous gratifie d'un superbe dessin chaque mois dans le courrier) vient de sortir aux Éditions Delcourt "Orull, le faiseur de nuages". Rien n'arrête un Tiburce en marche ! Sur un scénario de Denis-Pierre Filippi, spécialiste des contes pour enfants, Orull nous conte la légende d'un faiseur de nuages, découvert par un peuple de nains cultivateurs et pacifistes. Il leur amène l'eau pour les récoltes, ils lui apportent des offrandes. Mais tout ne va pourtant pas si bien dans le meilleur des mondes... Quand la magie des dessins s'unit à l'harmonie des mots, on obtient un conte pour enfants très chouette à lire à son frérot, le soir sous la couette.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles +



1 AN (11 nos) + la manette Superpad* 319 F seulement

2 ANS (22 nos) + la manette Superpad* + la Memorycard* 599 F seulement

* Pour Nintendo 64 : la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. La Memorycard : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de ~~542~~ F soit **223 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 76

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004~~ F soit **405 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

C+ 76 A

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F et la Memorycard au prix de 99 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

EXTENSIONS

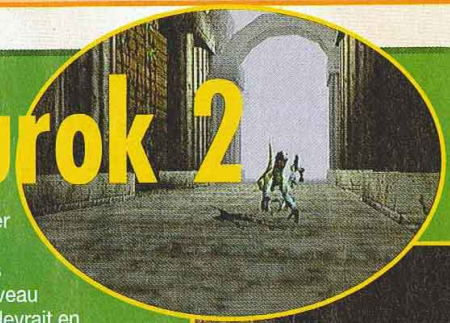
■ **LECTEUR DE VIDÉO CD POUR PLAYSTATION.** Les plans de la bidouille pour faire tourner des vidéo CD sur PS sont disponibles sur Internet depuis une éternité, mais voilà qu'un bidouilleur américain propose de vendre l'add-on plus un vidéo CD pour 99 dollars (soit 600 francs !) sur son site. C'est une bonne idée, mais à ce prix-là, mieux vaut peut-être économiser pour se payer un lecteur de DVD...

■ **JE PECHE AVEC MA GAME BOY.** Bandai a présenté une drôle d'extension pour la Game Boy lors du Tokyo Games Show. Cet objet, appelé "Handy Watcher", est un senseur qui permet, une fois plongé dans l'eau (et dûment relié à la Game Boy), d'en connaître la profondeur, et surtout de détecter les bancs de poissons ! Sortie prévue au Japon cet été pour un prix avoisinant les 700 francs !

■ **BRANCHER SA PLAYSTATION SUR UN MONITEUR.** Certes, le bidouilleur arrivera toujours à faire fonctionner sa Playstation sur un moniteur PC ou Mac (via certaines cartes d'acquisition ou autres grigris). Mais un constructeur américain proposera à la vente, fin mai aux States, un boîtier de conversion qui permettra de brancher les Playstation US sur un moniteur PC sans avoir recours à tout ce fourbis. Ce boîtier répond au nom de Jam !! A quand Lagaf versus Lara ?

■ **TEKKEN 3 AU SOUPER.** Un restaurant tokyoïte, le Nadenkanden, sert actuellement le Tekken Ramen, un plat de nouilles plongées dans du bouillon. Rien d'explosif dans la composition, mais un package aux couleurs de Tekken 3 et surtout la possibilité pour les consommateurs de repartir avec des goodies de Namco sous le bras !

Turok 2

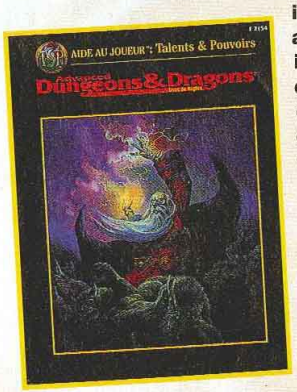


Acclaim ne semble pas vouloir se contenter d'une simple suite pour son nouvel opus destiné à la Nintendo 64. Les graphismes seront complètement refondus pour atteindre un niveau jamais égalé (on ne demande qu'à voir...). Le sang devrait en outre couler à flots. Les développeurs annoncent de mémorables giclées qui viendraient asperger les murs environnants pour y laisser de grosses taches. L'intelligence artificielle des ennemis a été entièrement revue, et chaque type d'ennemis aura un comportement bien à lui. Ils devraient également avoir des animations spécifiques en fonction des endroits où vous les aurez touchés. Un mode 4 joueurs en écran splitté à-la-GoldenEye devrait être de la partie.

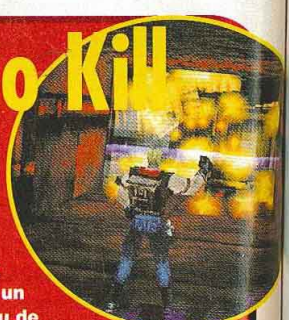
Jeux de rôles

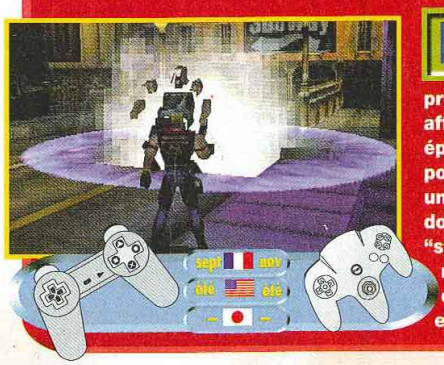
"TALENTS & POUVOIRS" : CURE DE JOUVENCE POUR AD&D

● Entre les première et seconde éditions, les VO et les VF, les optionnels et les indispensables, s'y retrouver dans la jungle inextricable des suppléments AD&D tient de l'exploit. Le dernier supplément en date, et en français, s'appelle "Talents & Pouvoirs" (ça bouge depuis que Descartes Éditeur a repris le flambeau). Sans proposer une refonte complète du système de jeu, ce supplément très intéressant fournit des règles optionnelles assez subtiles, intégrant des principes inspirés d'autres jeux plus récents, comme les points de personnage, qui débouchent sur une création plus équilibrée. En gros, vous disposez d'un pool de points (que vous pouvez "gonfler" en acceptant des handicaps), lequel vous sert à "acheter" des avantages et des compétences... Ça ne change pas fondamentalement le jeu, mais ça l'équilibre, et ça supprime certaines incohérences chroniques.



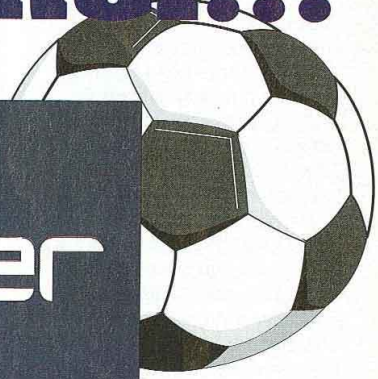
Duke Nukem : Time to Kill



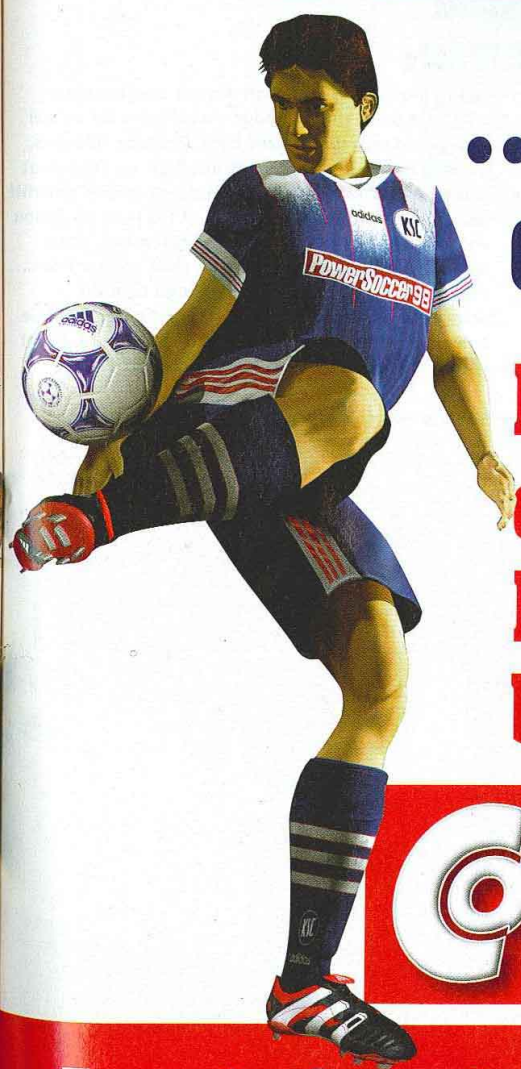


Nous vous en parlions déjà le mois dernier, mais les choses se précisent (et les nouvelles photos affluent...). Pour son premier épisode, développé exclusivement pour console, Duke évoluera dans un univers à la Tomb Raider et sera vu de dos. Le scénario devrait permettre à notre "stéroïnoman" de se balader à travers les siècles : Temps modernes, Rome antique, Moyen Age, etc. Les développeurs annoncent que l'arsenal devrait s'adapter en fonction de ces époques. Come get some !

A événement exceptionnel, jeu exceptionnel...



adidas power soccer 98



... et magazine exceptionnel :

la démo jouable de Adidas Power Soccer 98 bientôt dans

CONSOLES +

En vente chez votre marchand de journaux le 27 mai

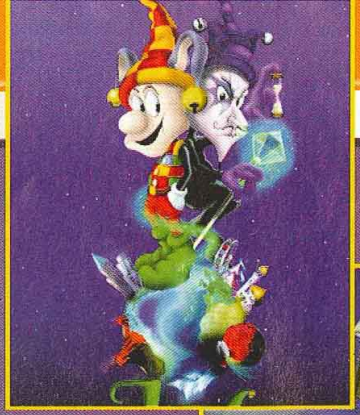
TECHNIK

■ **SEGA-KATANA VIDEO SYSTEM "NAOMI" (OUF).** Malgré des rumeurs persistantes, il semble que la nouvelle carte de Sega (compatible Katana), la joliment nommée Naomi, ne remplacera pas le Model 3, mais seulement la STV (Sega Titan Video System). Largement leader sur le marché hi-tech avec le Model 3, Sega entend renouveler son offre sur le créneau des cartes moins onéreuses, où sévissent actuellement la M2, le System 12 ou encore l'Aleck 64. Cette carte, basée sur des puces PowerVR deuxième génération, serait évolutive. Ainsi, il sera possible d'améliorer ses performances en lui adjoignant quelques puissantes pupuces.

■ **WINDOWS CE : OUI, MAIS...** On sait déjà que la Katana utilisera en partie comme kit de développement et système d'exploitation, une version de Windows CE, connue des programmeurs PC. Sega développerait en parallèle son propre système, Atlas, ainsi qu'une bibliothèque graphique appelée Ninja. Ces outils permettraient de mieux exploiter les capacités "cachées " de la machine. Le système, qui n'est pour l'instant prévu qu'en japonais, est vraisemblablement destiné aux programmeurs expérimentés ou travaillant sur les versions arcade de la Katana.

■ **LSI, RISC ARM ET SONY.** Sony, qui a d'ores et déjà investi dans la technologie Risc ARM, semble à présent très intéressé par le nouveau processeur développé par LSI Logic. Cette compagnie, qui a déjà fabriqué les puces de la Playstation, vient en effet de développer une puce de 233 millions de transistors appelée G12. Ce petit bijou fait rêver le géant nippon qui nourrit, dit-on, de grandes ambitions pour sa future Playstation...

Jest



Nous vous le présentions en exclusivité dans le C+74. Nous savons maintenant que c'est Infogrames qui se chargera d'éditer les aventures délirantes de Jok. Jok est l'apprenti de Jester et, pour faire ses preuves, il va devoir traverser six monde divisés en 24 niveaux de pur délire. Ça a l'odeur d'un Mario, le goût d'un Mario mais c'est un Jest. A suivre de très près.

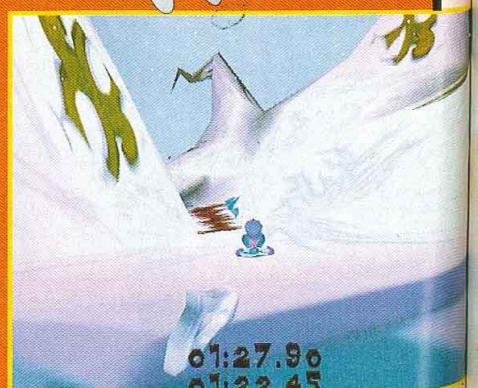
Saturn US

CONSOLE EN VOIE DE DISPARITION

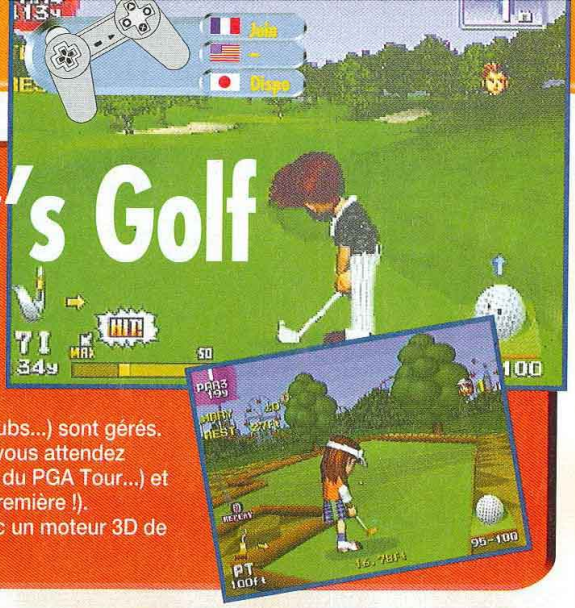
● Au vu des importants déficits accumulés principalement par ses filiales étrangères, Sega Japon a laissé entendre à un quotidien financier japonais qu'il arrêterait (notez le conditionnel) dès la fin mars la vente de la Saturn aux États-Unis. Sega USA s'est empressé de démentir cette affirmation par le biais du "Wall Street Journal" (évoquant "un problème de traduction"...). Il est toutefois acquis que la Saturn occupe une très mauvaise position sur le marché des 32/64 bits aux États-Unis et en Europe (le Japon s'en tire un peu mieux...). Sega France considère pour sa part "qu'il n'y a pas de quoi s'inquiéter" et attend d'avoir confirmation officielle de la rumeur pour s'exprimer. En ce qui concerne les jeux (Panzer RPG, Burning Rangers, Shining Force III...), ils sortiront bien en France et aux USA aux dates prévues (mais en quelle quantité, ça, c'est une autre histoire...), et les jeux au Japon continueront de sortir jusqu'à septembre. Amis saturniens, vous aurez donc de quoi passer l'été... Parallèlement à cette rumeur, Sega semble envisager une restructuration globale de sa filiale américaine en vue de la sortie de la Katana. Point complet sur le sujet le mois prochain.

Tonic Trouble

Tonic Trouble est "le" projet d'Ubi Soft. Pas moins de cent personnes ont travaillé d'arrache-pied sur ce qui sera, nous l'espérons, le jeu de plates-formes/aventure ultime. Disponible en septembre sur Nintendo 64, ce jeu de plates-formes tout en 3D met en scène un sympathique alien qui répond au doux nom de Ed. Suite à une mauvaise manipulation au cours d'un voyage intergalactique, Ed met en danger la Terre. Le but du jeu, vous l'aurez compris, consiste à aider Ed à sauver la planète Bleue. Début de l'opération de sauvetage dès les premières chaleurs de l'été.



Everybody's Golf



Simulation mignonne et clairement destinée aux plus jeunes, Everybody's Golf est une assez bonne surprise. Le principe d'utilisation est très intuitif, mais il reste précis et tous les paramètres coutumiers (vent, force, effet, clubs...) sont gérés. Le choix des modes de jeu est complet (ne vous attendez quand même pas à évoluer sur les parcours du PGA Tour...) et on trouve même une option mini-golf (une première !). Techniquement le jeu tient bien la route avec un moteur 3D de qualité. Amis golfeurs, à vos clubs.

Divide The Enemies Within

La science est une arme à double tranchant : sans elle, on pourrait même pas écouter les Spice Girls... mais on respirerait moins de dioxyde de carbone. C'est un peu le thème de ce jeu, où vous incarnez un scientifique qui colonise une planète aux commandes d'un mécha. Que vous développiez le confort ou préserviez l'environnement, tout le monde vous cherche des noises. Bref, le principe du jeu est fin comme tout : tirer sur tout ce qui bouge !

Akuji the Heartless

Après Gex 3D, Crystal Dynamics nous concocte Akuji the Heartless. Le jeu, qui reprend d'ailleurs une version améliorée du moteur d'animation principal de Gex, comporte 14 niveaux très vastes et plus de 30 ennemis différents. Votre héros aura à sa disposition une panoplie conséquente de coups (pas moins de neuf attaques), ainsi que de multiples combinaisons de mouvements. Tel Serval, il possède de longues griffes greffées au bout de ses petits bras musclés et peut ainsi lacérer ses adversaires. Début de l'initiation au rite vaudou à la rentrée prochaine.

DIVERS

■ **Funsoft France n'est plus.** Après la chute de sa filiale anglaise, Funsoft vient de fermer son département français (responsable de l'édition de titres tels que Burning Road, Actua Soccer ou Loaded...). Une mauvaise nouvelle ne venant jamais seule, la maison mère vient aussi de perdre l'édition du catalogue Gremlin (Motorhead, Men in Black, etc.). Chanmaille !

■ **Tout ne va pas si bien à Fantasyland !** Selon des sources proches de Square US, la branche de développement de Square basée à Los Angeles vient de remercier une bonne partie de son personnel (à peine terminer le boulot sur les cinématiques de Parasite Eve). Raison invoquée : aucun projet dans l'immédiat pour ces talentueux artistes !

■ **Les tendances du TGS en direct du Japon.** Au Tokyo Game Show, notre correspondant Kagotani san a noté : une très forte progression des jeux sur PC et Mac, la renaissance des jeux Game Boy (des éditeurs qui avaient abandonné la bête ont repris le développement de leurs titres), et la réapparition de produits Super Famicom (dont le nouveau Kirby de Nintendo). C'est dans les vieux pots....

■ **10 millions de Sony !** Selon Sony US, la dix-millionième Playstation aurait été vendue aux États-Unis à la mi-mars. Pour fêter dignement ce succès, des représentant de Sony se sont baladés dans neuf villes américaines pour faire gagner des Playstation (couleur bleue nuit) et des jeux Dual Shock.
En France, pour la millionième Playstation vendue, Sony avait organisé une grosse teuf (entrée sur invitation pour les gens du milieu). Nous ne devons pas avoir les mêmes valeurs...

BASTONNADE

■ **Street Fighter III "katanéifié".**
L'information n'a pas été officiellement confirmée par Capcom, mais il y a de très fortes chances pour que Street Fighter III 2nd impact soit adapté sur Katana.

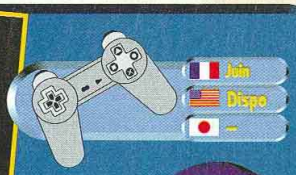
■ **Pocket Fighter en vrai.**
Capcom sortira bel et bien Pocket Fighter sur Playstation et Saturn d'ici la fin de l'année. Pocket Fighter propose de jouer avec les persos de Street en mode Super Deformed, ainsi qu'une option de création de personnage inédite (le jeu vous concocte un perso en fonction des réponses que vous donnez aux questions qu'il pose). Mignon.

■ **Dead Or Alive 2 en projet.**
Tecmo, qui pourrait être l'un des premiers licenciés de Sega à utiliser le Model 3 (la carte sur laquelle tourne VF3) semble avoir plein de projets en cours. Outre des jeux d'arcade aussi divers que variés, ils viennent d'annoncer le développement de Dead Or Alive 2. Nous profitons de cette brève sur Tecmo pour vous informer que les mouvements de poitrine de la superbe combattante du premier Dead or Alive n'ont pas été réalisés en Motion Capture. Seulement 3% des anims auraient nécessité l'emploi de cette technique et la poitrine en question ne faisait pas partie du lot. Ça, c'est de l'info, Coco...

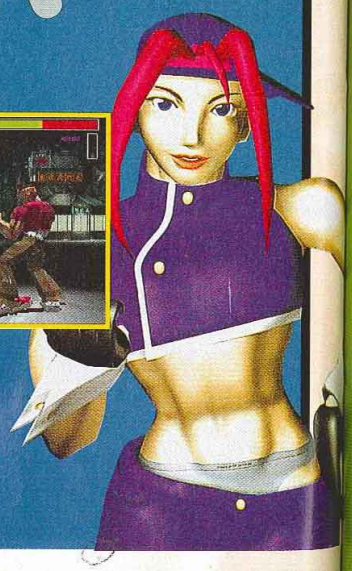
Gasp

La baston commence à trouver ses marques sur Nintendo 64. Gasp ressemble à Virtua Fighter, avec un poing, un pied et une garde pour toutes commandes. Des armes ont été incluses, mais n'apparaissent pas tout le temps. On peut se déplacer latéralement. Compatible avec le Kit Vibration, le jeu est plutôt rapide. Il baigne dans des couleurs psychédéliques, avec des personnages typés. On pourra même créer son perso et le sauvegarder sur la cartouche étudiée pour.

VS



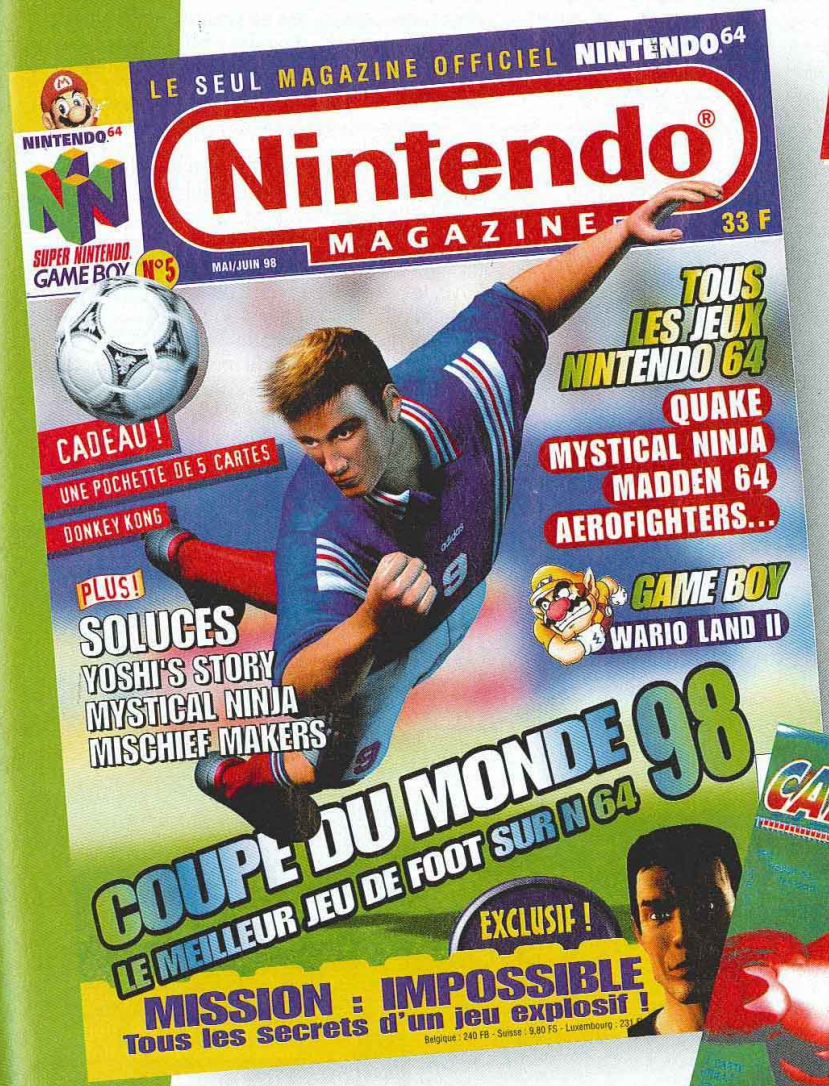
THQ se lance dans la jungle très peuplée des jeux de baston 3D sur Playstation. On peut dire qu'il s'en sort plutôt bien, avec ce titre audacieux. Plus de seize persos provenant de quatre écoles différentes s'affrontent à mains nues. Oubliez les boules de feu, ce sont de simples Combos qui vous donneront la victoire. Sans égaler un Tekken 3 ou un Dead or Alive, VS s'annonce comme une excellente surprise de la part de THQ.

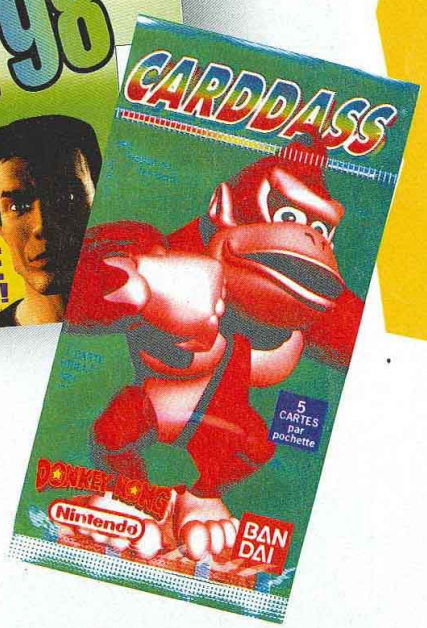


Cardinal Syn

Depuis le vieux Barbarian, le médiéval-fantastique aurait pu être une mine d'or en matière de baston. Mais, à part Iron and Blood, les candidats ne se bousculent pas. Cardinal Syn vient relever la sauce. Avec des grosses épées et des chevaliers en armures de plate, le jeu est également peuplé de nains et de guerrières court vêtues. Le sang gicle à flots, avec les lames qui transpercent les corps. De quoi ravir les fans d'heroic-fantasy en manque sérieux.

La Nintendo 64 a son magazine!





EN CADEAU AVEC LE N°5

UNE POCHETTE DE 5 CARTES COLLECTOR DONKEY KONG

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

AU ROYAUME DES RPG

■ **Final Fantasy VIII et IX !** Si on ne sait encore rien du contenu de ces deux produits, nous pouvons vous annoncer que Squaresoft devrait sortir Final Fantasy VIII à Noël au Japon (en septembre 99 en France) de manière à se laisser le temps de peaufiner... Final Fantasy IX, qui sortira le 9.9.99 !

■ **Méga-annulation.** Alors que Capcom vient d'annoncer son intention de sortir Megaman 3D aux States, il en profite pour annuler purement et simplement le développement de sa version Playstation de Dungeons et Dragons. Pour continuer avec Capcom, nous venons également d'apprendre que l'éditeur sortirait l'année prochaine une compilation de la série de trois jeux débutée avec Ghost'n Goblins, sous le titre de Capcom Generation 2.

■ **Le monde à l'envers !** Certaines indiscrétions nous ont laissé entendre que SCEI préparait la suite de Poporo Cross (Poporo Gaiden), alors que des membres de l'équipe de Gran Turismo exploiteraient leur moteur de mapping environnemental pour un nouveau RPG. Là où l'histoire devient drôle, c'est que Aques a dépiauté Gran Turismo sous toutes les coutures pour réaliser une course 3D pour... Squaresoft. Le monde à l'envers...

■ **RPG Saturn en Jap.** Alors que l'on attend avec impatience Sakura Wars 2, Dragon Force II, et Shining Force 3 deuxième scénario, la Saturn sort deux "nouveaux" RPG de ses cartons. Le premier est la suite de la compil des Y's (Falcom Collection 2) et l'autre un RPG vraiment nouveau : Wachen Roder. Il semble très proche de Shining Force III mais avec des graphismes beaucoup plus high-tech. On vous tient informé des avancées de la bête dès qu'on en sait plus.

Jeux de rôles

WIZARDS OF THE COAST, TSR ET LA DURE RÉALITÉ DU CAPITALISME SAUVAGE...

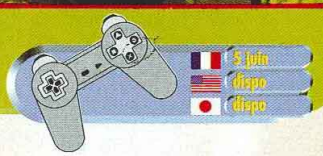
● Retour du feuilleton culte de ces derniers mois. Pour ceux qui prennent le truc en route, le problème est le suivant : TSR (éditeur d'AD&D) est la première boîte de jeux de rôles au monde ; Wizards (Magic), la plus grosse boîte de jeux de cartes au monde. Le jeu de cartes vend plus que le jeu de rôles, donc Wizards rachète TSR – CQFD. Les pessimistes prévoient la mort du jeu de rôles ; chez Wizards, on promet que le rachat ne va rien changer de fondamental. Faux : cette année, la GenCon (la convention de jeux de rôles de l'année), traditionnellement gérée par TSR, se voit boycottée par un paquet de petits éditeurs américains, pour cause d'augmentation alarmante de tarifs concernant les locations d'emplacement. Pour des gens qui veulent sauver le jeu de rôles (rires enregistrés), c'est plutôt mal barré.
D'un autre côté, le but de Wizards of the Coast, comme celui de toute grosse boîte à peu près normale, est avant tout, et quoi qu'on en dise, de gagner du fric. A suivre, bien sûr...

Buck Bumble

Buck Bumble est un jeu de rôles qui ne ressemble à aucun autre au monde. En effet, vous incarnez ici une minuscule abeille dont la mission consiste à protéger l'ensemble de son espèce. En effet, en 2010, les choses sur Terre ne sont plus comme aujourd'hui : sous l'effet d'une substance toxique, de graves mutations génétiques ont bouleversé l'ensemble du monde des insectes. Leur agressivité est démesurée et leur tendance destructrice ne connaît plus de bornes. Sortez les tapettes !

Alundra

Bonne nouvelle pour les amateurs de jeux d'aventure sur Playstation : Alundra arrive en version officielle et sera entièrement traduit en français ! Les combats ont lieu en temps réel, à la Zelda, et non pas tour à tour comme dans la plupart des jeux de rôles du moment. La durée de vie est colossale, car le jeu n'est pas toujours très facile mais l'univers à explorer est immense et devrait contenter bien des fans de Zelda-like.



Riven

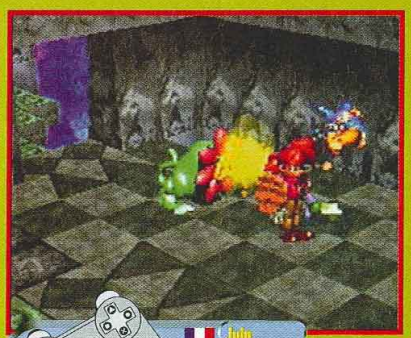
Le jeu des frères Miller arrive enfin sur Saturn. Riven, la suite de Myst, sort après quatre ans de travail acharné. Le jeu repose sur cinq CD-Rom et débute exactement là où se terminait l'épisode précédent : Atrus vous demande de l'aider à retrouver sa femme Catherine, mystérieusement disparue. Une intrigue très simple qui contraste violemment avec la difficulté du jeu. Graphismes en haute résolution, musiques d'ambiance magnifiques... voilà qui promet.

Legacy of Kain : Soul Reaver

Octobre
--
--

Soul Reaver débute mille ans après le premier épisode, Legacy of Kain. Kain, devenu seigneur, veut dominer le monde. Pour la réussite de sa petite entreprise, il vous charge d'incarner son fidèle lieutenant Raziel, un vampire défiguré par de l'eau bénite... ! A la différence du premier épisode, Soul Reaver est tout en 3D mappée. Les développeurs le présentent comme un Zelda, rien de moins ! Raziel possède des pouvoirs spéciaux, comme celu ide planer dans les airs ou d'évoluer entre les mondes matériel et immatériel. Au vu des premières images et des animations (Raziel est constitué de 500 polygones texturés !), le jeu semble très prometteur. Vivement l'automne !

Azure Dreams



Juin
--
Dispo

Après Suikoden et Vandalhearts, Konami vous propose pour le mois de juin, une version francisée d'Azure Dreams. Cet action RPG vous amènera à entraîner des monstres pour qu'ils vous accompagnent dans vos combats. Ils se déroulent à l'intérieur d'une seule et unique tour qui se modifie à chacun de vos passages. Le principe est un peu déroutant, mais très accrocheur à la longue. A zieuter de près...

The Unholy War

Septembre
--
--

Et pan ! encore un jeu de Crystal Dynamics en préparation ! Cette fois-ci, même si l'on reste dans la 3D, pas question de développer un jeu de plates-formes. The UnHoly War est en effet un jeu de stratégie/combat en temps réel. A la différence d'un Final Fantasy Tactics ou d'un Vandalhearts, on ne joue pas par tour. Une innovation bien agréable. Le mode 2 joueurs quant à lui propose un combat à la Virtual On : les joueurs dirigent chacun un personnage parmi quinze et peuvent se déplacer où bon leur semble sur le plateau de jeu. Coups spéciaux, Combos... tout est permis.

ENRÔLEZ-VOUS !

■ **Cthulhu revient parmi les siens !** L'éditeur américain Chaosium annonce une nouvelle mouture de "L'Appel de Cthulhu" (la sixième !) pour... bientôt. Étonnant quand on sait que ce jeu, inspiré des œuvres de Lovecraft, n'a jamais réellement marché aux USA.

■ **Ça va saigner...** "Le Guide du joueur du Sabbat" sort enfin en français (chez Hexagonal) et c'est plutôt une bonne nouvelle, dans la mesure où ce supplément "Vampire" est peut-être tout simplement... le meilleur jamais sorti. Rappelons que le Sabbat est une secte vampirique composée essentiellement de psychopathes pervers. C'est peut-être pour ça que c'est si bon.

■ **Tout vient à point...** Bonne nouvelle pour les amateurs de "Guildes". Le supplément "Ashragors", réclamé à cor et à cris et consacré au peuple le plus sombre des Rivages (façon nécromanciens stressés), est annoncé pour les mois à venir. On en reparlera dès que vous serez calmé...

■ **Rachète-moi, j'te dirai rien !** Une nouvelle plus ou moins officielle : SPSR (un petit éditeur lillois, responsable notamment du très sympa Miles Cristi) serait passé sous la coupe de Siroz/Asmodée (In Nomine Satanis, etc.). Les soirées enquêtes de SPSR, des petits livrets proposant des murder-parties clés en main, devraient continuer à sortir. C'est à peu près tout ce que l'on sait pour l'instant.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Plongez dans les profondeurs des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.

PlayStation

DOCK GAMES S'ENGAGE

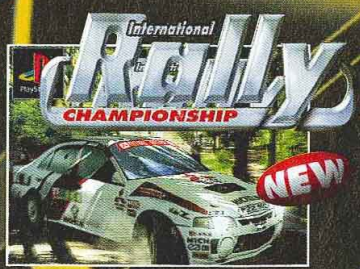
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

A bord de véhicules armés jusqu'aux dents, combattez un gang qui sème la terreur.

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

Foncez au cœur d'un monde en 3D aux commandes d'une moto de l'espace.



Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégalé V-Rally...

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

CAMBRAI
1, rue de la Citadelle
(voir minitel)

CHATELLERAULT
11, avenue Kennedy
05.49.21.80.76

MORLAIX
11, rue de Paris
02.98.46.11.46

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

MONTAUBAN
(NOUVELLE ADRESSE)
8, rue Fraiche
05.63.66.57.33

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.74.22.71.74

MONTELIMAR
116, rue Pierre Julien
04.75.01.75.82

BEZIERS
Place Pépézuc
1, rue du Chapeau rouge
(voir minitel)

SALLANCHES
14, rue du Commerce
04.50.58.49.11

VEVEY
Rue Louis Meyer 9
021.923.81.23

FRIBOURG
Rue Georges Jordil
026.322.82.52

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE *CENTER*	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	(consulter le Minitel)
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04.72.72.06.11

Tout l'univers du film
Incarnez au choix
Will Smith ou Linda

Mettez vous dans la
dans cette adaptation

Si vous
dans v

Notre concep
Europe dans
modernes, m

* Selon le stoc
Offre valab

NEW

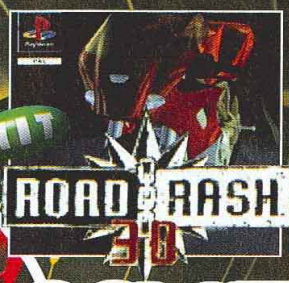
Tout l'univers du film fidèlement recréé. Incarnez au choix Tommy Lee Jones, Will Smith ou Linda Fiorentino.

En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.

VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD
1090 FRS

NEW

La simulation automobile la plus aboutie qui existe.

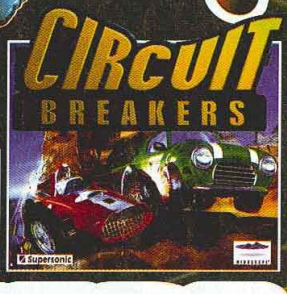


HIT

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.

Chauffés à blanc, mesurez-vous à des adversaires prêts à tout pour gagner.

NEW

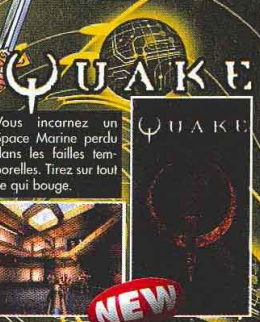


NEW

Volant à contrôle analogique avec pédales.

UNE MONTRE OFFERTE*

*Pour tout achat d'un volant MAD CATZ™ (série limité)



Vous incarnez un Space Marine perdu dans les failles temporelles. Tirez sur tout ce qui bouge.

NEW

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.

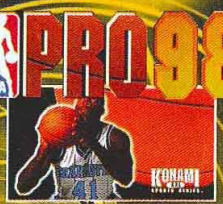
TOP

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

Nés pour Frapper ! Combats sur un ring en hauteur

HIT

HIT



Les 29 équipes officielles de la NBA, le Basket à son top !

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999 FRS

NEW

De longues nuits en perspectives avec ce puzzle en 3D

TOP

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

TESTS

TEKKEN 3

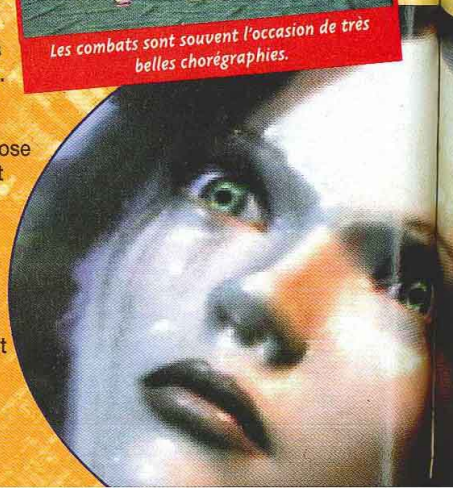
Après plusieurs mois d'attente, après qu'on vous a abreuvé de photos inédites, après que Switch s'est rongé le poignet à force de se languir, Tekken 3 arrive ! Depuis les débuts de la Playstation, une longue histoire d'amour lie la console à la série des Tekken.

Tekken 3 est enfin là ! La version arcade nous avait laissés perplexes, notamment sur le plan des graphismes. Mais là, pas de problème : les décors et les personnages sont entièrement en haute-résolution, la 3D est fine et les combattants ne ressemblent pas à de gros jambons carrés... De même, la décomposition des mouvements est très bonne, fluide. Bref, Tekken 3 impressionne. Il repousse les limites de la bécane et met un sacré coup de vieux à pas mal de titres. D'autant qu'il y a beaucoup plus de persos que chez les concurrents. Evidemment, une bonne partie des combattants reste cachée. Finissez le jeu en mode Normal avec tous les personnages, vous accéderez aux persos cachés, sauf deux. Les combattants ne manquent pas de ressources : ils peuvent, par exemple, faire un pas de côté pour esquiver – mais on est loin de l'esprit d'un Toshinden : la manip sort moyennement bien et, en plus, certains coups vous touchent quand même. On peut aussi se concentrer et appuyer sur les quatre boutons à la fois pour donner un ou deux coups surpuissants. Les projections sont toujours là, et avec des enchaînements multiples ! En clair, on peut effectuer plusieurs chopes de suite, avec différentes alternatives dans l'ordre des manips. Les Combos sont maîtres : dans Tekken, il n'y a pas vraiment de coups spéciaux, tout est Combo. On trouve évidemment un nombre impressionnant de manips différentes, et pas mal de nouvelles options, comme un Movie Theater, pour regarder à nouveau les scènes de fin, une fois de plus superbes et en images de synthèse pour la plupart. Ça tape vraiment très fort ! Toujours au chapitre des nouveautés, Tekken 3 propose une version Beat them all et une sorte de Beach Volley, plus les classiques modes Team Battle, Practice... Bref, non seulement ce jeu est très complet, mais en plus il innove ! S'il y avait une critique à faire, ce serait du côté de l'ambiance sonore, un peu juste .

Non, ce n'est pas Niico !

Un peu scato, mais bon, c'est efficace....

Les combats sont souvent l'occasion de très belles chorégraphies.



TEA

Reprenant
mode Tear
équipe de
affronter u
combat, le
d'énergie.
maintenant

Vous a
d'énergie au

BOSS

A la fin du jeu, vous ferez la connaissance d'Ogre, le boss final. C'est un bourrin de première, très résistant et qui possède de longs Combos dévastateurs. Mieux vaut le frapper sur des contres avec les pieds. Il peut se métamorphoser en monstre hideux, pas trop difficile à battre mais qui possède un souffle de dragon particulièrement efficace et casse-garde bien sûr.

Les projections sont toujours aussi efficaces.

Vous chargez un coup... ça va faire mal !

Certes il est plutôt laid, mais bon.

Ça va chauffer !

AVIS OUI !

Bon, ben... c'est toujours difficile de trouver quelque chose à dire sur un jeu d'une telle qualité ! C'est beau, c'est bien fait, bref c'est Tekken 3. Ce jeu se paie même le luxe d'être original. Allez, ne cherchez pas plus loin, c'est le top. Si je devais faire une critique, je dirais qu'il manque un peu de fun, et qu'il est assez énervant de se faire frapper plusieurs fois de suite alors qu'on veut se relever. Mais je chipote... En fait Tekken 3 met la barre si haut que cela va être dur maintenant de le dépasser !

PANDA

On peut esquiver en se baissant.

TEAM BATTLE

Reprenant le principe de King of Fightesr, le mode Team Battle vous propose de choisir une équipe de deux à huit combattants pour affronter un pote ou la console. Entre chaque combat, le survivant regagne un tout petit peu d'énergie. Une option devenue assez classique maintenant, mais qui reste toujours très sympa.

Vous avez malheureusement perdu beaucoup d'énergie au cours de ce combat.

Votre adversaire esquive et passe dans votre dos de fort belle manière.

TEKKEN 3

BEACH VOLLEY

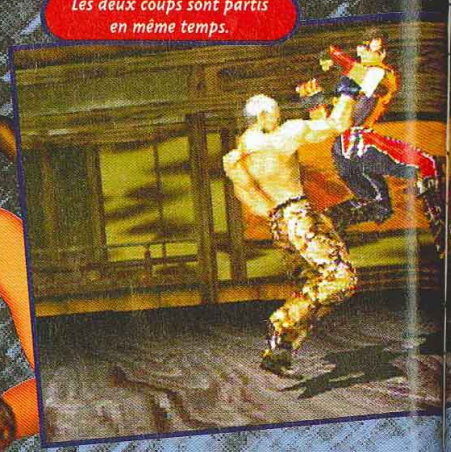
Voilà une option de jeu qui est à la fois marrante, intéressante et originale ! C'est plutôt rare en général, alors dans un jeu de baston, c'est carrément inespéré ! Vous affrontez un adversaire dans une sorte de volley ou plutôt de foot-volley. Il faut sortir des coups spéciaux pour mettre de l'énergie dans la balle, laquelle terrassera votre adversaire s'il ne se met pas en garde... On peut aussi le lober, ou tout simplement le frapper, s'il est suffisamment proche du milieu du terrain, pour être sûr qu'il ne pourra pas rattraper la balle... Sûr, ce n'est pas très fair-play !

Gon est difficile à manier du fait de sa petite taille.

Le coup parfait : on joue la balle et l'adversaire en même temps !

Une attaque en plein saut donne de bons résultats.

Eh oui, même pour ça il y a un Replay !

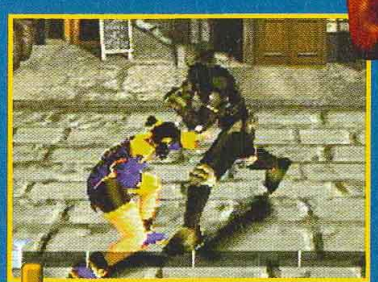


Les deux coups sont partis en même temps.

Un coup classique mais excellent.

BEAT THEM ALL

Là, il faut tirer un grand coup de chapeau à l'équipe de Tekken 3 ! Ils ont vraiment fait très fort en incluant un beat them all !
Eh oui, vous avez bien entendu, une sorte de Fighting Force à la sauce Tekken. Le jeu est assez difficile, mais bien foutu. Peut-être verra-t-on un de ces jours une version spéciale sur Playstation ?



Les monstres de base sont faciles à éliminer.

Il faut faire très attention au temps !

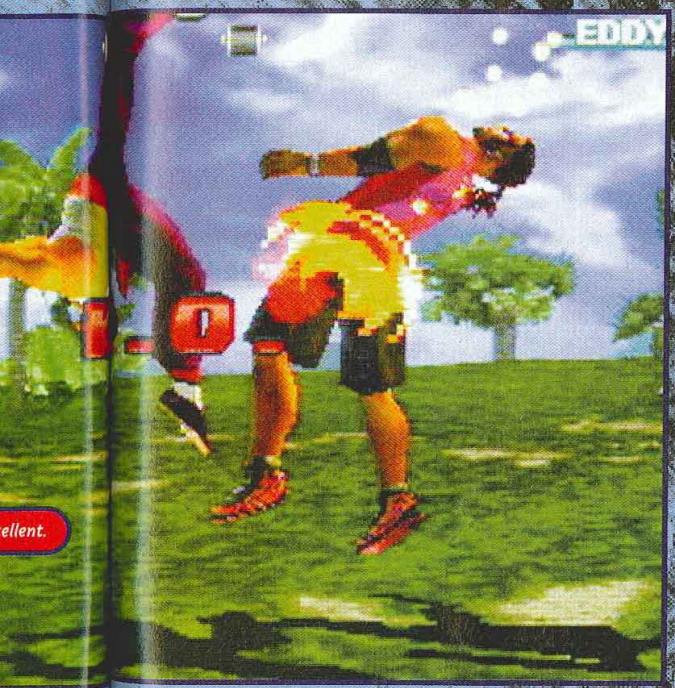
Même avec le boss, il fa[illegible]tre rapide.

stages,

AVIS OUI !

AAAHHHHH !!!! LE VOILÀ ENFIN !!!!! Tekken est de retour ! Avec plein de nouveaux persos et des Combos partout, Namco a aussi pensé à des tonnes de modes sympas. Enfin, à la grande question : est-ce que Tekken 3 est meilleur que Dead or Alive ?, je répondrai que Tekken 3 est un tout petit peu mieux, avec ses Combos et sa foule de persos, mais beaucoup moins fun. Ensuite, c'est une histoire de goût. Deux excellents jeux de baston 3D en un seul mois, c'est la fête !!!

GIA



PRACTICE

Dans un jeu de baston, on a besoin de s'entrainer. Là, tout est fait pour que vous y arriviez dans les meilleures conditions. On peut afficher les coups, prévoir un Replay, mettre l'adversaire dans diverses positions de défense et même l'autoriser à répliquer. Bref, après une petite heure dans ce mode, vous serez un crack ! Même Niico pourrait y arriver, s'il ne passait pas son temps à dormir devant son toaster.

Un combo simple mais efficace.

Même en japonais, il est toujours utile d'avoir la liste des coups.

C'est la version discothèque.

On remet la vie au maximum entre les stages, mais c'est chaud.

TEST PLAY ON TEKKEN 3

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau Tekken 3 est impressionnant ! Une vingtaine de persos (dont Gon, le perso des mangas de Tanaka!) avec leur splendide cinématique de fin, deux nouveau modes (Force et Ball), des graphismes et une animation redoutables, en font assurément la nouvelle référence. Malheureusement le concept du game-play et des Combos n'a pas assez évolué à mon goût et ces derniers, chouchous des amateurs de cogne, sont un peu durs à réaliser. La logique aurait voulu que ce soit la tendance inverse. À part ça, c'est du 100% kif !

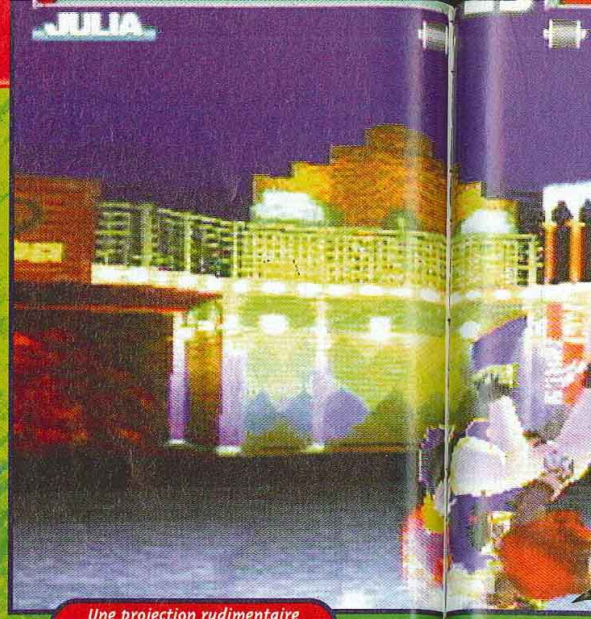
SWITCH

LE PANDA

Eh oui, ils m'ont inclus, moi, le combattant ultime ! Je suis parti discrètement au pays des sushis et du saké pour me prêter à une scéance de Motion Capture. Ils ont mis plein de capteurs sur mon corps velu, et voilà le résultat ! Inutile de dire qu'il s'agit, de loin, du personnage le plus puissant du jeu... Bref, point d'ourson doré ni de Tyrolien en slip léopard, seul le Panda règne dans la forêt !

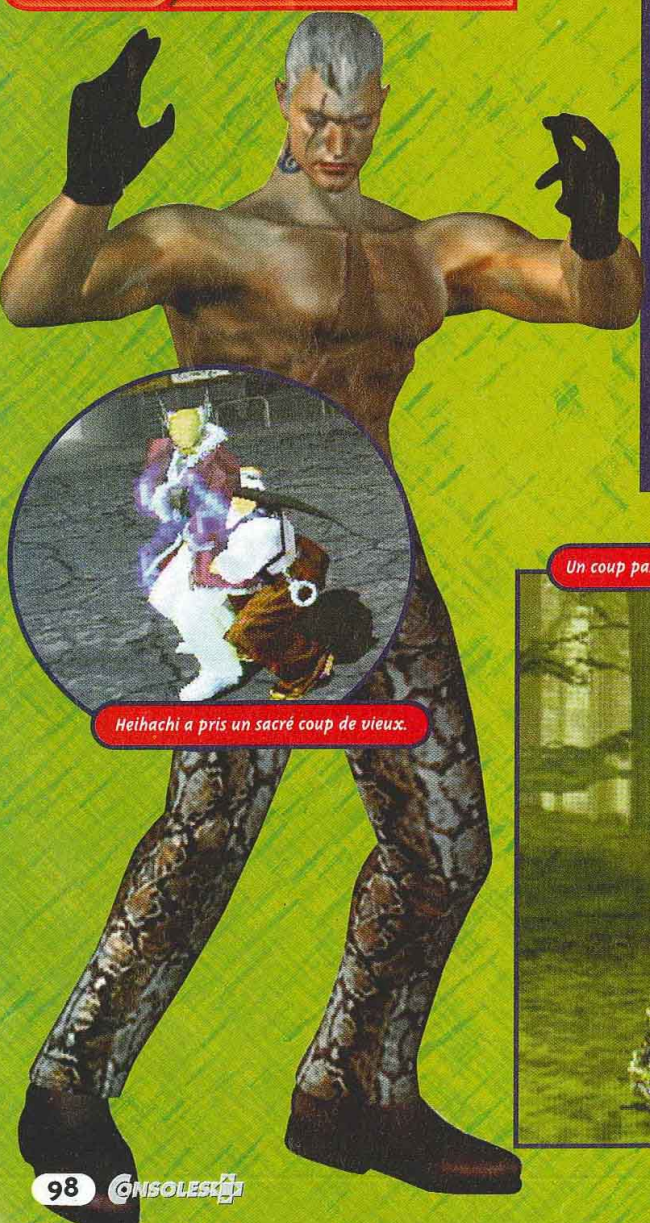
Le Panda sort ses griffes !

Un petit suçon dans le cou ?



Une projection rudimentaire mais efficace.

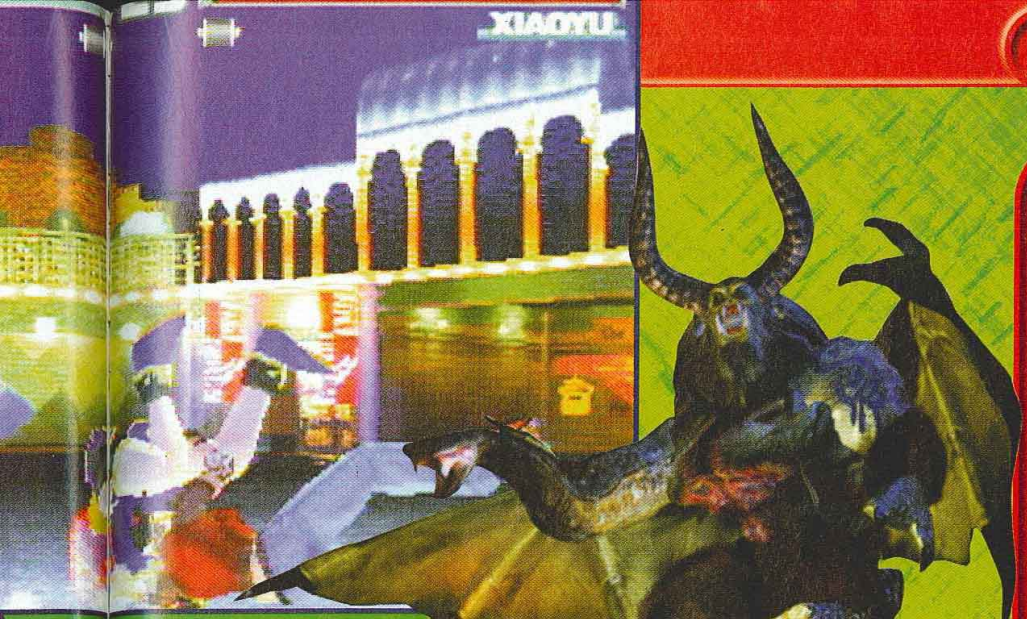
Pas besoin de mettre souvent sa garde avec Gon, il est trop petit.



Heihachi a pris un sacré coup de vieux.

Un coup pas très puissant mais tactique.

Il s'est téléporté



t sa
etit.

CACHE-CACHE

Ce perso à la tête de bois fait partie de la phlétore de combattants cachés. Il est assez remarquable, car il ne possède pas de style de combat propre. En fait, suivant les matchs, il récupère de manière aléatoire le style d'un autre personnage ! Il est donc assez difficile à manier. A réserver à ceux qui ont le jeu bien en main.

On ne le répétera jamais assez, le Replay est vraiment très bien fait.

Vous avez reconnu son style ?

Il s'est téléporté derrière vous.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : NAMCO
- Editeur : NAMCO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 95%

Plusieurs superbes introductions en images de synthèse !

GRAPHISMES 97%

Persos comme décors sont modélisés en haute résolution. De l'excellent travail.

ANIMATION 94%

Mouvements très fluides et bien décomposés, animation rapide, le bonheur.

MUSIQUE 89%

De ce côté-là, on aurait pu s'attendre à mieux.

BRUITAGES 88%

Là aussi on s'attendait à ce que les digits soient plus travaillées, mais bon...

DUREE DE VIE 96%

Une pléthore de modes originaux, un jeu à deux passionnant...

JOUABILITE 94%

Prise en main aisée, les personnages répondent bien aux commandes.

INTERET 96%

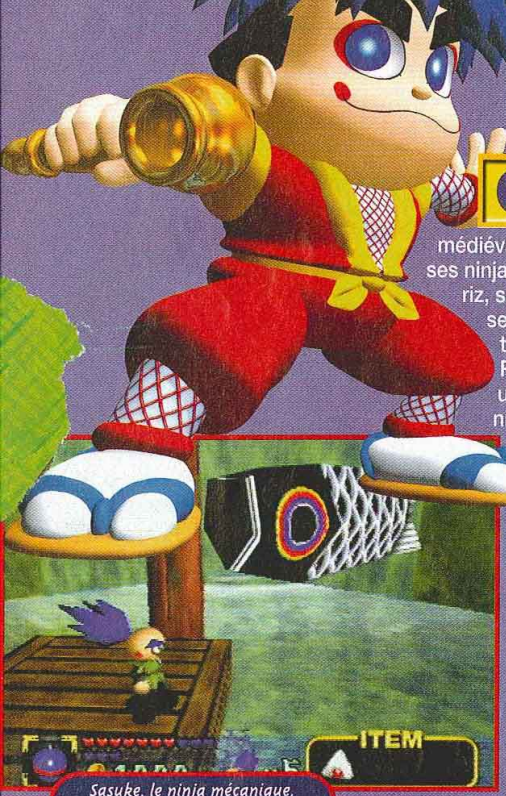
Tekken 3 arrive et, comme ses prédécesseurs, fait un peu de ménage. Les autres jeux prennent un bon coup de vieux ! Un must à essayer absolument.

méga hit méga hit méga hit

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Pour sa cinquième apparition, Goemon a choisi la Nintendo 64. A l'occasion de ce grand retour, le jeu a bénéficié d'une cure de 3D, N64 oblige.

Goemon vous entraîne dans le Japon médiéval. Avec ses geishas, ses ninjas, ses bouchées de riz, ses nouilles sautées, ses brochettes et ses tongs, cet action-RPG baigne dans une ambiance très nippone, et complètement loufoque. L'histoire a un lointain rapport avec une invasion de la Terre par les aliens, mais ceci n'est qu'un prétexte pour vous balader en différents lieux du Japon, aux commandes des héros : Goemon, Ebisumaru, Yae ou Sasuke. Tous quatre sont des ninjas. Goemon se reconnaît à sa coiffure en forme de pics bleus. Ebisumaru, du genre bouffon, possède une démarche hilarante. Yae, la fille du groupe, se distingue par sa fine lame. Enfin, Sasuke est un ninja mécanique, qui marche à pile. Chacun a ses particularités et des armes et des magies exclusives. Pour changer de perso, il suffit d'appuyer sur C-Bas. Le jeu est un action-RPG assez classique, avec des donjons à explorer, des séquences de plates-formes, des monstres à dégommer, des magies à utiliser au bon endroit et des clés à trouver. Il est possible de changer les angles de vue en combinant le bouton R avec les directions de C. Les magies sont complètement farfelues. Goemon peut lancer des pièces de feu, Ebisumaru peut se se faire tout petit et prendre des photos, Sasuke lance des bombes et des flèches glacées et Yae a le pouvoir d'appeler le Dragon pour voyager à travers le Japon. Par rapport à la version japonaise, ce Goemon est beaucoup plus simple. D'abord, la compréhension des énigmes est immédiate. Ensuite, en cas de blocage sévère, vous pouvez aller voir Plasma Man, qui fait office de diseur de bonne aventure, et vous indiquera le chemin à suivre en échange d'une modique somme d'argent. Vous l'avez compris, Goemon est un titre très varié, et, en anglais, les énigmes deviennent beaucoup plus simples. L'humour est présent à tous les coins de rue, et les mimiques des persos sont uniques. Ebisumaru est un spécialiste des pitreries ; essayez donc de le faire ramper, il le fera sur le dos, façon chenille. De plus, il y a longtemps qu'un bon jeu n'était pas sorti sur cette console. Goemon apporte un vent de fraîcheur et de bonne humeur. Si votre console dort dans son placard depuis quelque semeines, il est grand temps de la ressortir.



Sasuke, le ninja mécanique, ressemble à une tête de radis...

DES BOSS PAS NETS

Les boss ne sont en général pas trop difficiles à battre, il suffit d'un peu de dextérité et d'utiliser le bon perso avec la bonne arme.

Pour voir le point faible de ce boss prenez une photo avant d'engager le combat.

Courez autour du boss quand il lance des flammes puis tapez dans la lumière sur son menton.

Quand ce boss vous jettera des soucoupes roses, tapez dedans pour les renvoyer.

Rentrez les boules dans l'ordre, comme dans un vrai billard. Tapez dessus pour les faire tomber dans les trous.

BIOMAN !!!

Au cours du jeu, Goemon et son équipe auront l'occasion de monter dans un robot géant, comme dans les vieilles séries japonaises style "Bioman" ou "Spectroman". Le passage façon "Super Sentaï", dans lequel Goemon entre par un faisceau de lumière dans la cabine de pilotage située dans l'œil, est un moment d'anthologie.

Ta da ! La tête peut bouger avec le stick.

Utilisez les chaînes pour attirer le boss vers vous afin de lui mettre des claques.

Les chats récoltés rapportent des cœurs de vie supplémentaires.

AVIS OUI !

Quel régal !!! En japonais, Goemon était complètement tordu, mais en anglais, ça devient un véritable plaisir d'y jouer. L'humour japonais me plaît bien, tout le jeu respire la joie et la bonne humeur. En plus, la réalisation est à la hauteur du titre. La caméra suit bien les mouvements et on n'est gêné que très rarement, notamment quand on a des murs derrière soi. Les musiques à elles seules valent le détour. Moi j'ai adoré, et, même s'il est un peu court, je le conseille à tous les possesseurs de N64. Un bon jeu venant d'un éditeur autre que Nintendo, ça se fête !

GIA

Nager ne pose aucun problème, mais au début les héros ne pourront pas plonger.

Les séquences de plates-formes sont courantes, et, comme la maniabilité est là, c'est un régal.

AVIS OUI !

J'avais déjà joué pas mal à ce titre dans sa version japonaise... A l'époque de sa sortie, ce jeu était excellent et je dois bien avouer qu'il n'a pas pris une ride ! De plus, il était assez coton en jap, et reste unique dans son genre, action-RPG. Pouvoir y jouer avec les textes en anglais a donc été une grande joie pour moi. Malgré quelques petits défauts, Goemon s'impose comme un des grands jeux de la N64... et il n'y en a pas des masses !

PANDA

GOEMON

STARRING GOEMON

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

QUELQUES RUSES

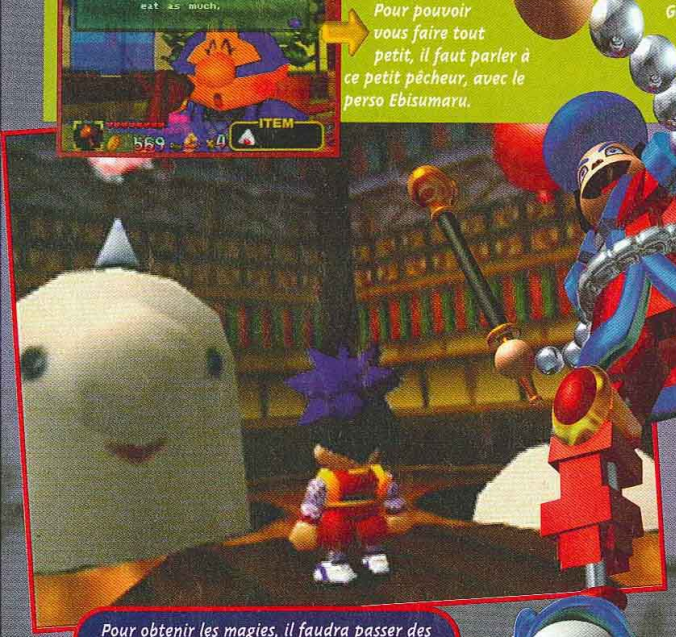
Voici quelques indications pour vous aider à avancer. Certains passages sont vraiment coton, un petit coup de pouce ne fait donc pas de mal.

Pour accéder à la deuxième batterie afin de réanimer Sasuke, prenez une photo du haut de cet arbre.

Pour ouvrir la porte, il faut éclairer les deux lampes de chaque côté, en utilisant la magie des pièces de feu.

Pour avoir la magie de Goemon, pour lancer des pièces de feu, allez tout en haut de cette montagne faire une offrande de cinq pièces.

Pour pouvoir vous faire tout petit, il faut parler à ce petit pêcheur, avec le perso Ebisumaru.



Pour obtenir les magies, il faudra passer des tests. Ici, Goemon tente celle des Metal Box.

Comme à la foire, visez bien pour récupérer l'appareil photo au centre

Les voyages pour rallier les différents lieux se font à dos de dragon.

PRESENTATION — 91%

Pour une fois, la N64 s'en sort bien.

GRAPHISMES — 90%

Décors fins, colorés et très honnêtes pour une N64. Persos très bien modélisés.

ANIMATION — 90%

3D nickel, ralentissements inexistants. La caméra suit le perso sans gêner la vue.

MUSIQUE — 95%

Du koto, de la flûte, l'ensemble respecte tout à fait le style Goemon.

BRUITAGES — 95%

Les mimiques et les digits de chaque perso sont savoureuses. Une réussite !

DUREE DE VIE — 85%

Le jeu est tordu, mais la quête un peu courte. Les terres à explorer sont vastes.

JOUABILITE — 90%

Prise en main immédiate et maniement des persos instinctif.

INTERET — 93%

Fidèle à son esprit et à son humour japonais, Goemon revient très fort et en 3D sur N64. Impossible de faire l'impasse sur cet épisode en anglais.

THE KING OF Fighters 97

La belle Maï rebondit toujours autant.

Heureux possesseur de Saturn ! La voie de la félicité t'es désormais accessible...

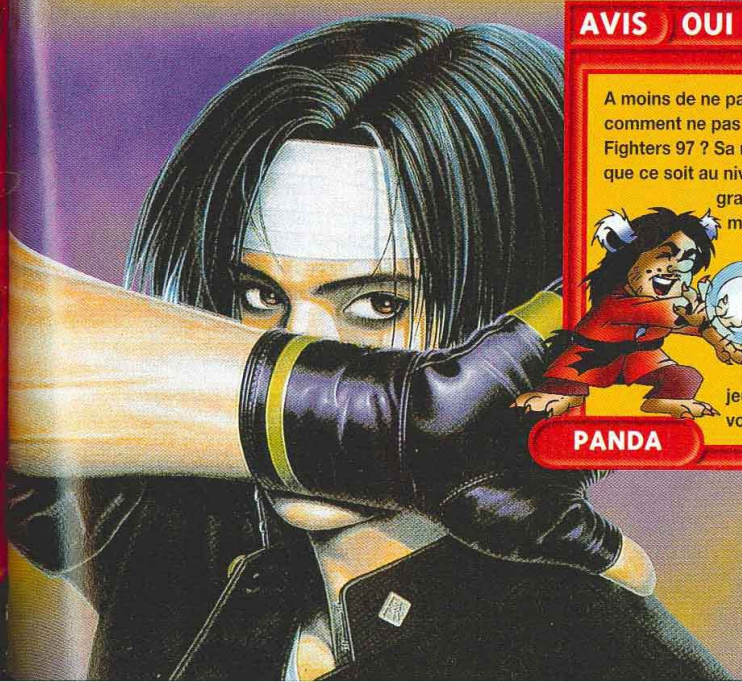
Voici enfin la version 97 de la célèbre saga de SNK, King of Figthters. Pour ceux qui sortiraient d'un long KO, sachez qu'il s'agit d'un jeu de baston en 2D, regroupant les héros de plusieurs autres titres SNK comme Fatal Fury ou Art of Fighting, ainsi que d'autres combattants inédits. Première originalité, on combat par équipe de trois. Vous choisissez donc votre équipe avant d'en affronter d'autres. Chaque match se dispute en un round, et, si votre combattant gagne, il affronte le suivant de l'équipe adverse, en regagnant auparavant un peu d'énergie. Evidemment, lorsque vous affrontez un pote, le mieux est de l'éliminer avec un seul personnage (c'est la tactique qu'applique l'adorable Gia contre l'ignoble Panda). Lorsqu'ils s'énervent, à force de donner des coups, ou s'ils se concentrent, les combattants peuvent effectuer plusieurs Furies. Chaque personnage est capable de réaliser plusieurs projections ou d'esquiver les attaques, en passant brièvement sur un deuxième plan. Ce jeu complet comprend plein de ruses qu'on vous laisse découvrir. Vous l'aurez compris, KOF fait partie de ces jeux qui se font copier, qui impressionnent par leur finition, et devant lesquels on ne peut faire qu'une chose : craquer.

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes !

Ça fait longtemps qu'on n'a pas eu un nouveau Art Of Fighting...

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes: -

- Développeur : SNK
- Editeur : SNK
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON 2D



AVIS OUI !

A moins de ne pas aimer les jeux de baston, comment ne pas craquer pour King of Fighters 97 ? Sa réalisation technique est superbe que ce soit au niveau de l'animation ou des graphismes. Il n'y a pas à dire, la machine des KOF est bien rodée, la maniabilité est sans égale et il y a énormément de Combos et de techniques à trouver. Bref, il n'y a pas à tergiverser longtemps : si vous aimez les jeux de baston, voilà le titre qu'il vous faut. C'est clair, non ?

PANDA

PRESENTATION	Quelques images fixes comme d'habitude avec les jeux SNK.	80%
GRAPHISMES	Les décors sont superbes et variés.	93%
ANIMATION	Fluide et très rapide. Exactement ce qu'il faut !	95%
MUSIQUE	Sympa. Certains thèmes sont devenus des classiques.	88%
BRUITAGES	Là aussi, pas de surprise. C'est bien, comme d'habitude.	89%
DUREE DE VIE	A deux, vous ne pourrez plus vous arrêter !	97%
JOUABILITE	Dans ce domaine, SNK est passé maître.	98%

INTERET 96%

KoF 97 est sans nul doute le jeu de baston en 2D le plus abouti du monde. Grave !

C+ D'OR

PRO FOOT CONTEST 98

Dans la course à la Coupe du monde de foot vidéoludique, les développeurs rivalisent d'ingéniosité. Pro Foot Contest 98 a été créé par des cinglés du ballon rond...

ENTRAÎNEZ-VOUS

Apprenez à bien maîtriser le système de tir. Pour cela, faites votre apprentissage dans le mode Facile.

Pour ajuster une tête, appuyez à l'avance sur le bouton de shoot.

Pour tirer un coup-franc, vous avez deux possibilités : direct ou en deux temps.

Utilisez le curseur sur le terrain lors des dégagements ou pour des coups-francs très précis.

L'ambition de Z-Axis était de créer un jeu beau, innovant, fun et à la profondeur inégalée. Pour ce qui est des moyens mis en œuvre, jugez plutôt : plus de 70 équipes (dont certaines cachées qui méritent le détour), 1 750 joueurs, 200 visages modélisés des plus célèbres joueurs. Les options sont peu nombreuses, mais indispensables : choix de la langue, six caméras (dont deux jouables), météo, hors-jeu activés ou non, et durée du match. Vous pourrez disposer votre équipe comme bon vous semble sur le terrain grâce à l'écran de configuration de la nation choisie. Deux modes sont disponibles, le Match amical et le mode Tournoi, qui permet de disputer la Coupe du monde en tenant compte du tirage au sort officiel. Première innovation, le jeu est entièrement en haute-résolution (512 x 265), ce qui le rend très accrocheur.

L'animation est une réussite, les accélérations sont sensibles et le maniement aisé, mais l'inertie des joueurs demande un temps d'adaptation. On regrette aussi que les courses soient trop rectilignes. Les mouvements sont réalistes (plus de 250 en Motion Capture). Mais ce point fort a un revers. Si l'action est rapide, très arcade, les mouvements de capture sont lents à l'affichage et ralentissent le rythme de la partie. Il faut préméditer chacun de vos centres et de vos passes. L'idée géniale vient de la possibilité de choisir exactement l'endroit du but où vous allez frapper. Un système de curseur vous permet de diriger très précisément votre ballon dans la cage. On comprend mieux, ici, la lenteur des mouvements de capture qui permettent, lors d'un ciseau ou d'une tête, d'ajuster très exactement le ballon. Il faut également noter l'utilisation d'un bouton du pad pour choisir le receveur de vos passes. Pro Foot Contest 98 est un jeu rapide et instinctif. Tous les joueurs possèdent des caractéristiques physiques et techniques propres (16 critères d'évaluation) ; des tactiques sont séléctionnables en temps réel, et même si les défenseurs ont parfois des réactions aberrantes, les consignes sont respectées à la lettre. Mais ne vous y trompez pas, il s'agit bien ici d'un pur jeu d'arcade et d'un très bon.

Gardez votre calme dans ce genre de siuation.

AVIS OUI !

Ce jeu a beaucoup d'atouts : il est beau, relativement rapide dans les actions, l'animation des personnages y est excellente et un système de tactique permet de gérer au mieux votre équipe. On peut juste regretter l'absence de formations préenregistrées ; vous êtes obligé de placer vos joueurs un par un pour obtenir une formation donnée. Côté innovation, le système des shoots est intéressant : lorsque vous voulez marquer un but, un viseur apparaît dans les buts adverses et il vous suffit de cadrer votre tir.

CHEUB

AVIS

La joyeus
Foot Cont

TOXIC

Les tirs à ras de terre finissent souvent au fond des filets. Baissez le curseur au dernier moment !

Pour la postérité...

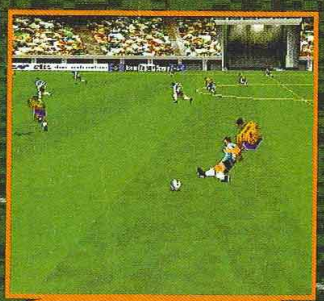
UNE BELLE PANOPLIE DE MOUVEMENTS

Malgré la lenteur des mouvements spéciaux, les passes arrivent bien. Donnez toujours la direction avant de déclencher un mouvement.

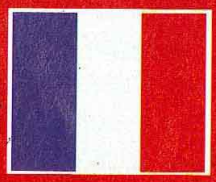
Bien utilisées, les déviations de la tête sont redoutables. Utilisez le bouton Croix.

Sélectionnez le receveur du ballon. Cela peut vous sortir d'une situation délicate.

Le retourné. Un classique désormais .



Les tacles sont très longs et constituent l'un des défauts du jeu. Ne les utilisez qu'en dernier recours.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : Z-AXIS
- Editeur : BMG
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOTBALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 92%

Une introduction très dynamique qui mélange images du jeu et de matchs.

GRAPHISMES 91%

La haute-résolution ouvre une ère nouvelle pour les simulations de sport.

ANIMATION 90%

La Motion Capture apporte un plus, mais ralentit parfois l'action.

MUSIQUE 88%

Très inspirée des intermèdes musicaux des stades anglais. De bonne facture.

BRUITAGES 92%

Les supporteurs sont survoltés, et les joueurs s'invectivent en direct.

DUREE DE VIE 90%

Conséquente à deux, elle est plus limitée en solitaire.

JOUABILITE 91%

Une fois les difficultés surmontées, on prend plaisir à élaborer des attaques.

INTERET 89%

Pro Foot Contest est bourré de bonnes idées. Ses défauts ne sont pas insurmontables, et il est possible de développer un jeu propre et varié.

AVIS OUI !

La joyeuse bande de Z-Axis a réussi son pari, Pro Foot Contest 98 est bourré d'innovations et de trouvailles qui inaugurent la prochaine génération de jeux de foot. Une esthétique très agréable et une grande liberté d'action en font une nouvelle référence du jeu d'arcade sur Playstation. Ajoutez à cela un système de tir innovant et une jouabilité instinctive, et vous obtenez un jeu qui risque de semer le trouble dans la hiérarchie des meilleures ventes de softs cet été.

TOXIC

méga hit méga hit méga hit

THE HOUSE OF

Malgré le déclin évident de la Saturn, Sega continue de sortir quelques titres ci et là. The House of the Dead, le prochain sur la liste (en attendant Panzer RPG, Shining III ou Burning Rangers en version officielle pour très bientôt), sera-t-il aussi bien qu'en arcade ? Voyons voir...

En arcade The House Of The Dead a renouvelé le genre du jeu de tir sur cible grâce à deux élements : la possibilité de localiser ses tirs en faisant exploser le membre concerné (tête, bras, torse ou jambes) et celle de changer de chemin selon les actions accomplies. Ils n'ont l'air de rien, mais ces deux éléments changent pas mal de choses : le jeu s'avère beaucoup moins répétitif, beaucoup plus gore, et l'on a plus de mal à apprendre par cœur l'arrivée des ennemis. Cette version Saturn reprend évidemment ce principe de base, mais offre des modes plus appropriés à un jeu console. En voici le détail.

En plus du mode Arcade, qui reprend point par point le principe des machines d'arcade, Sega propose un Saturn Mode ainsi qu'un Boss Mode (voir encadré). Le Saturn Mode est le plus intéressant : le jeu est le même, à la seule différence qu'en début de partie vous pourrez choisir d'incarner un personnage particulier. Le jeu compte quatre personnages : Rogan 1 et Rogan 2, ainsi que G1 et G2. Ces personnages vont se différencier par leur nombre de points de vie (Rogan 2 en a trois, G2 cinq), le nombre de munitions (deux, six ou quinze) et leur puissance (faible, normale ou très puissante), le temps de rechargement (lent, normal ou rapide), et les tailles des ennemis sur lesquels ils sont les plus efficaces (petit, normal ou énorme). Comme de bien entendu, Rogan 2 qui a les munitions les plus puissantes n'a que deux balles dans son chargeur et trois points de vie... Les caractéristiques s'équilibrent et le héros absolu n'est pas de la partie (quoiqu'avec un tip, on ne sait jamais...). Voilà. Outre ces modes, le jeu comprend des options et un ranking. Comme en Arcade, vous devrez buter un maximum d'abominations, tirer sur des caisses, des portes et des mécanismes pour dégotter des vies supplémentaires, augmenter votre puissance de tir, sauver les savants prisonniers, etc. Le jeu est vendu avec le Virtua Gun. Une affaire !

L'innovation la plus intéressante du jeu est la possibilité de cibler ses tirs. Le principe a d'ailleurs son importance puisqu'en explosant le bras d'un type qui tient un marteau, il ne pourra plus vous assommer...

Sega annonce qu'un tip permettra de transformer le sang vert en sang rouge. Miam !

De courtes séquences du genre viennent égayer les entre-jeu.

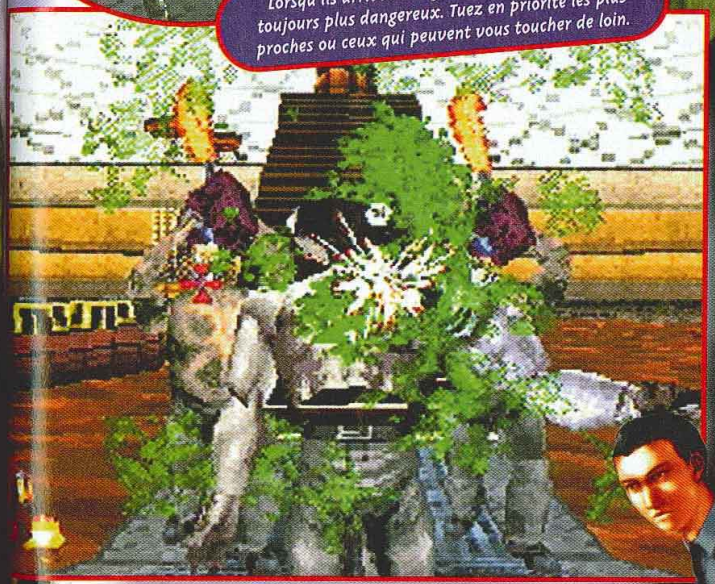
AVIS OUI !

Rien à redire sur l'adaptation, c'est du boulot très propre même si on peut regretter le manque de couleurs. Rien à redire non plus sur le principe : on s'éclate comme un malade du début à la fin, les crampes se font rapidement sentir – preuve qu'il y a du boulot – et la localisation est poilante. Les seules choses qui me gênent sont de voir qu'il n'y a qu'une seule et unique arme pour tout parcourir (ah, Die Hard...), et qu'au final le jeu s'avère un peu court. Reste que, dans le genre, THOTD est ce qui se fait de mieux.

SPY

THE DEAD

Le bestiaire du jeu est assez fourni.



Lorsqu'ils arrivent en groupe, les zombies sont toujours plus dangereux. Tuez en priorité les plus proches ou ceux qui peuvent vous toucher de loin.

LES BOSS

Les boss de cette maison maudite seront sans pitié avec le chaland, et le pire, c'est que vous devrez les affronter deux fois (une dans des conditions normales, l'autre durant dans le quatrième chapitre). Comment bien vous en sortir ? Allez donc faire un tour dans l'option Boss Mode. Celle-ci vous permettra d'affronter ces quatre aberrations une par une, à la suite.

Ici, pas de secret : soyez très précis et visez la tache verte qu'il arbore sur son torse. Lors de sa deuxième transformation, explosez chacun de ses membres.

Cette bestiole est énervante car très rapide. Le seul moyen de s'en sortir sans trop de dommages est d'anticiper ses déplacements.

Bizarrement le troisième boss est le plus simpleà liquider. Maintenez-le à distance, en tirant au centre de l'écran, donc dans la tête.

Le dernier boss est une vraie plaie. Il bouge sans arrêt et vous balance deux énormes boules de feu lorsqu'il est à l'arrêt. Touchez-le dès qu'il s'arrête.

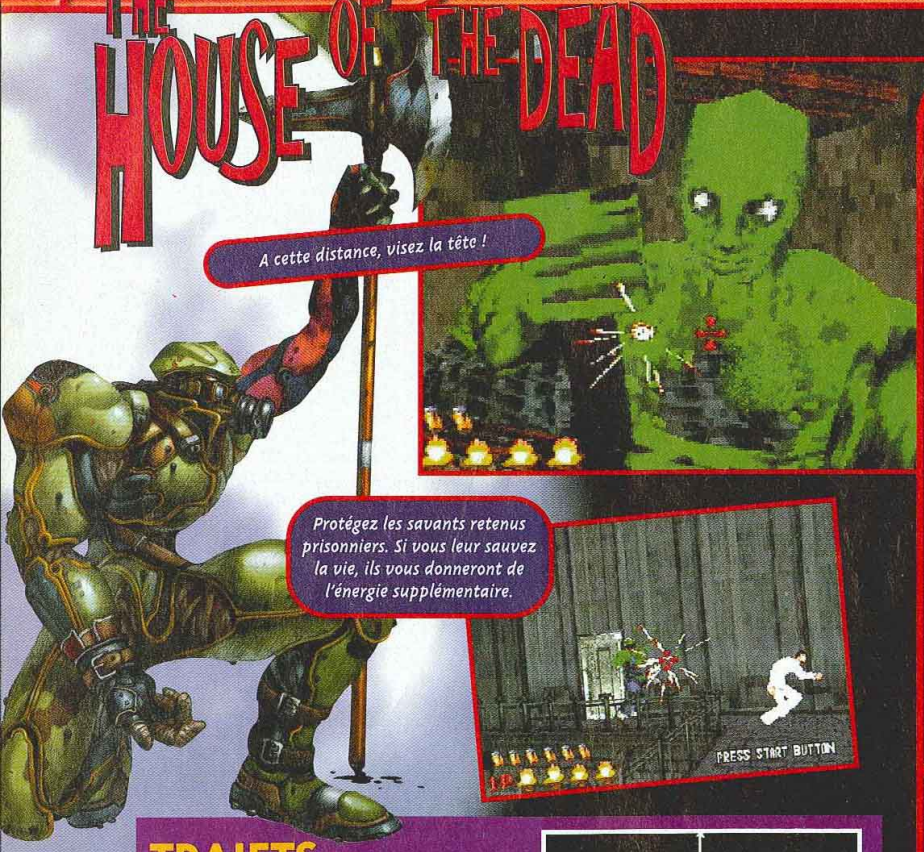
AVIS OUI !

Enfin un nouveau jeu qui exploite le gun ! The House of the Dead est splendide, possède une ambiance à la Resident Evil (des zombies partout) et des graphismes soignés. Comme d'habitude, votre mission se réduit à tout exploser à l'écran (en évitant les quelques scientifiques innocents qui se baladent), et affronter les boss à la fin des niveaux. L'originalité du jeu tient au fait que que vous avez un nombre de chemins différents pour finir les niveaux impressionnants, ce qui procure une durée de vie immense. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas !

CHEUB

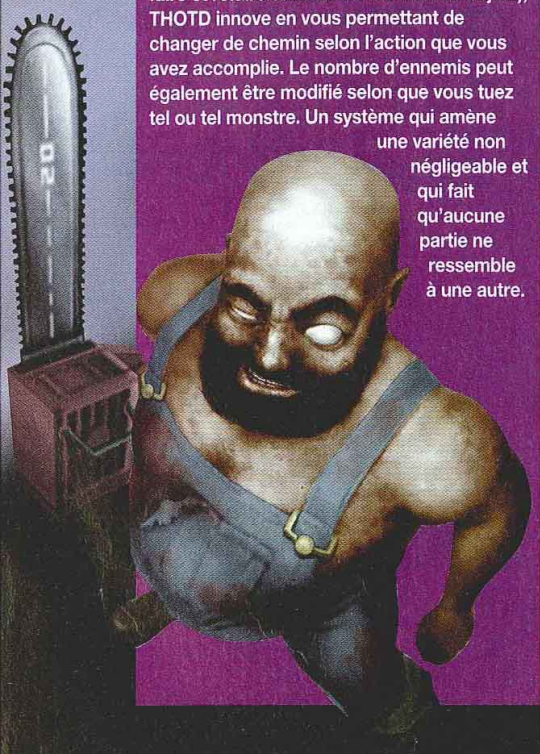
C'est quoi, ce truc, là ?

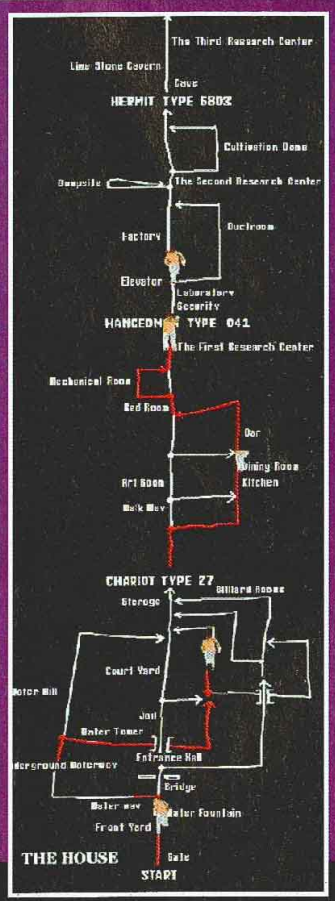
THE HOUSE OF THE DEAD



TRAJETS SANGLANTS

A la différence de Virtua Cop (où vous deviez faire et refaire sans cesse les mêmes trajets), THOTD innove en vous permettant de changer de chemin selon l'action que vous avez accomplie. Le nombre d'ennemis peut également être modifié selon que vous tuez tel ou tel monstre. Un système qui amène une variété non négligeable et qui fait qu'aucune partie ne ressemble à une autre.





- Version : OFFICIEL
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D (AVEC LE VIRTUA GUN !)

- KILL'EM ALL !
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : ASSEZ PRÉCIS
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : 0 À 9
- Sauvegarde : NON

PRESENTATION 79%

Le strict nécessaire. Petit topo, démo et didacticiel. Dialogues et textes en anglais.

GRAPHISMES 89%

Très fidèles à l'arcade. Ils manquent de couleur et pixélisent pas mal.

ANIMATION 90%

Loadings raisonnables, ralentissements quasi inexistants, animation réussie.

MUSIQUE 82%

Sympa mais on ne l'entend plus dans le vacarme imposant de vos canardages.

BRUITAGES 84%

Hurlements des monstres, bruits de vos tirs, dialogues en anglais.

DUREE DE VIE 75%

On le boucle très vite mais on le reprend pour trouver de nouveaux chemins.

JOUABILITE 87%

La précision du flingue aurait pu être plus poussée mais ça passe très bien.

INTERET 90%

Dans son genre, THOTD est une merveille sur Saturn. L'action est soutenue, la réalisation très honorable, le gore presque outrancier. Bref, du tout bon !

Saga Frontier

Voilà les sept personnages, T260, Blue, Red, Emelia, Asellus, Riki et Lute.

Il y a bien longtemps, aux âges farouches de la Super Famicom, Squaresoft avait signé une grande série : Romancing Saga. Saga Frontier en est la suite, mais, cette fois-ci, sur Playstation, et tout en anglais.

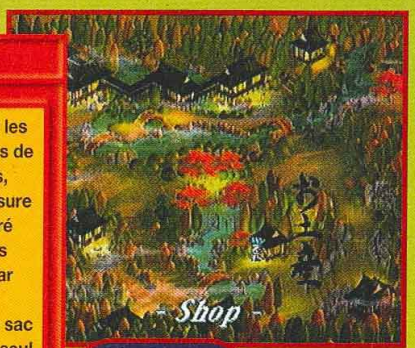
Les combinaisons de coups font de gros dégâts.

Pour rejoindre le Cygnus qui fait la navette entre les lieux, allez à l'aéroport.

Oubliez les paillettes de Final Fantasy VII, Saga Frontier nous revient avec des graphismes moins grandioses. Dès le départ, vous pourrez choisir entre sept personnages. Sept personnages, cela veut dire sept quêtes différentes. Cette formule avait déjà été utilisée pour l'excellent Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana). Que ce soit Blue, Red, Emelia, Riki, Asellus, Lute ou T-260, chaque perso poursuivra son but. Par exemple, Emelia débute en prison, Asellus est une petite fille vampire, et Red débutera son histoire en se faisant tuer, puis se réincarnera en Alkaiser, un super-héros au service de la veuve et de l'orphelin. Chaque perso en enrôlera d'autres, ce qui permet d'élaborer des combinaisons de coups.

Quand les pirates ont pris le vaisseau, passez par ce passage pour affronter le boss, et courez pour ne pas finir hors du vaisseau.

Une fonction bien conçue vous évitera les sauvegardes fastidieuses. Il s'agit du Quick Save, qui sauvegarde dans la mémoire de la Playstation. Tant que la console reste allumée, votre sauvegarde reste intacte. Si Saga Frontier reprend un bon nombre d'idées sympas, il n'est pas exempt de défauts. Par exemple, un seul personnage peut accéder à tout l'équipement. Les autres se contenteront de leurs petites mains. A chaque mort (quand les HP tombent au-dessous de zéro), le compteur des LP prend le relais. A chaque coup supplémentaire, vous perdez un point de LP. En général, il y en a moins d'une dizaine, et il est impossible de recharger ces points. Quand un des perso n'a plus de LP, il ne peut plus vivre. Ce qui est très gênant, car il oblige à recommencer plusieurs fois, même si on peut sauvegarder partout. Cela dit, Saga Frontier plaira aux fans des Romancing Saga, mais son principe contraignant risque de rebuter nombre de joueurs.



Chaque lieu est représenté par une carte, où on peut se promener.

AVIS OUI, MAIS...

Saga Frontier est un RPG recyclé, qui reprend les idées d'anciens jeux, comme les combinaisons de coups. Il réutilise aussi certains persos, notamment Blue et Red, héros de Treasure Hunter G. Toutefois, même si j'ai adoré les RPG de la grande époque signés Squaresoft, je reste sur ma faim, car ce jeu est handicapé par trop de contraintes superflues. Le coup du sac à dos uniquement accessible par un seul perso est d'une bêtise insondable. Saga Frontier s'apparente plutôt à un exercice de style, et n'emportera pas l'adhésion de tous.

GIA

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE
- Editeur : SQUARESOFT
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

PRESENTATION	Décevante pour un jeu Squaresoft.	80%
GRAPHISMES	On est loin de Final Fantasy VII. Mais, l'ensemble est très joli.	88%
ANIMATION	Temps de chargement correctes. Les persos courent vite dès le début.	88%
MUSIQUE	Elle s'écoute, mais, à force, devient répétitive.	83%
BRUITAGES	Chaque coup est reproduit à merveille.	89%
DUREE DE VIE	Assez longue. Sept quêtes différentes pour sept personnages.	89%
JOUABILITE	La gestion des items est très bizarre, mais on s'y fait.	85%

INTERET 85%

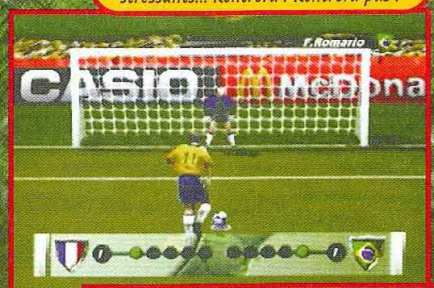
Une jouabilité bizarre, pour un grand RPG tout en anglais.

méga hit méga hit méga hit

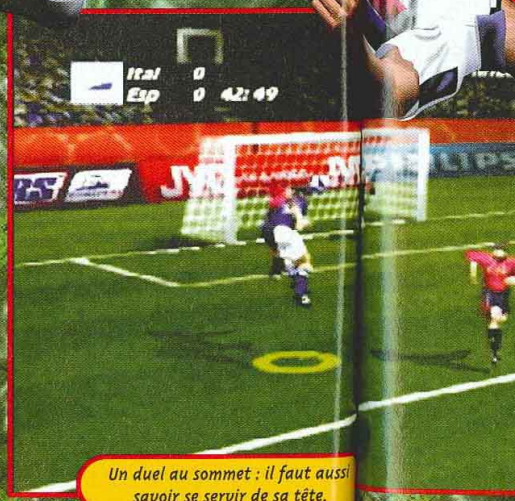
WORLD CUP 98

World Cup 98, comme son nom l'indique, vous permettra de disputer en avance la Coupe du monde de football qui se déroulera en France l'été prochain (mais ça vous le saviez déjà)...

Dès qu'on allume le jeu, ça nous prend à la gorge : la musique officielle, Footix... Ça y est, la Coupe du monde est commencée ! A l'écran, un menu propose différents modes de jeu : Entraînement, Tirs au but, Match amical, Les Classiques et Coupe du monde. Avec Les Classiques, vous redisputez au choix l'une des finales des Coupes du monde précédentes. Ce mode n'est accessible que si vous finissez au moins une fois le mode Coupe du monde. Un petit tour dans les options vous permettra de configurer la météo, la vigilance de l'arbitre ou la vitesse du jeu. Ensuite, c'est parti ! On peut jouer jusqu'à quatre dans la même équipe, la folie ! Choisissez ensuite votre nation, et laissez la console créer les différentes poules. Le stade dans lequel se dispute la rencontre est choisi aléatoirement. Après le coup d'envoi, place au jeu. Courir, jongler, feinter, centrer, shooter... tout est possible. Les commandes deviennent naturelles au bout de quelques instants. Les joueurs sont très réalistes et bénéficient d'un Mapping qui leur donne les traits des vrais joueurs. Pendant le match, on peut changer l'angle de vue ou regarder la vidéo, véritable magnétoscope où sont enregistrées les dernières actions. Quelques buts plus tard, et c'est la victoire. Première d'une longue série qui vous fera entrer dans les livres d'Histoire... Entre chaque match, on peut réorganiser son équipe et sauvegarder, pour reprendre exactement où on s'est arrêté.



Les tirs au but sont toujours aussi stressants... Rentrera ? Rentrera pas ?



Un duel au sommet : il faut aussi savoir se servir de sa tête.

Vous pouvez doser vos effets sur les coups de pied arrêtés : à gauche toute !

AVIS OUI, MAIS...

World Cup 98 est un excellent jeu de foot. Une prise en main rapide, une facilité déconcertante, des options à gogo, une esthétique classieuse, une réalisation parfaite... Mais bon... je vais jouer les difficiles. Je trouve qu'il lui manque quelques atouts pour être un must. D'abord, on ne peut pas élaborer ses tactiques en temps réel. Vous ne pourrez pas non plus jouer le hors-jeu . Ensuite, seul le mode Coupe du monde est intéressant. M'enfin, ne vous méprenez pas, World Cup 98 est un vrai bijou quand on y joue à plusieurs !

CHEUB

AVIS

La claque d'envoi, c la p fab

TOXIC

LES CLASSIQUES

Ce mode particulier vous permet de rejouer les finales des plus belles Coupes du monde précédentes. Grâce à ce véritable bond dans le passé, vous découvrirez des joueurs d'une autre époque mais qui sont néanmoins des footballeurs de talent ! Une idée originale qui ravira les fous de foot qui veulent réécrire l'Histoire...

Choisissez la Coupe du monde que vous voulez revivre.

Tout est d'époque, même le ballon en cuir marron !

Vous pouvez changer l'Histoire !

Le radar vous informe de la position des joueurs.

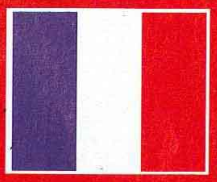
t : il faut aussi de sa tête.

Une reprise de volée... Inutile de dire que ça fait but.

AVIS OUI !

La claque. World cup 98 s'impose, dès le coup d'envoi, comme le précurseur des jeux de foot de la prochaine génération. Des graphismes fabuleux, une jouabilité entièrement revue depuis la dernière mouture. Des options parmi les plus complètes. Des modes de jeu à la pelle et la possibilité de rejouer les grandes finales de l'Histoire de la Coupe du monde. Eclatez-vous sans limite, et ce jusqu'à quatre joueurs, avec cette merveille de technique et de simulation.

TOXIC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : F

- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY PACK

PRESENTATION 80%

Très courte, mais très sympa : voir Footix à l'écran fait chaud au cœur...

GRAPHISMES 92%

Etonnamment beaux. Le brouillard de la N64 s'est enfin estompé !

ANIMATION 87%

Bien réalisée. Quelques saccades lorsque le jeu va vite.

MUSIQUE 87%

Sympa. Elle est absente pendant les matchs.

BRUITAGES 85%

Correctes, sans plus.

DUREE DE VIE 95%

Seul, elle est moyenne, mais à plusieurs... Faites chauffer les pads !

JOUABILITE 95%

Les joueurs ont une petite inertie, mais la jouabilité est excellente.

INTERET 92%

Superbe ! Beau, rapide et hyper jouable. Tout ce qu'il faut pour s'amuser des dizaines d'heures ! Sauf si pour vous, la coupe est pleine.

méga hit

Panzer Dragoon Saga

Le troisième épisode d'une des sagas majeures de la Saturn arrive enfin en version officielle. Le jeu n'a gagné que des sous-titres en anglais, mais l'aventure n'a rien perdu de sa grandeur et n'a aucun mal à se tailler une place à part dans la ludothèque de la Saturn.

Le radar en bas de l'écran indique les zones de sécurité (en vert) et les zones à éviter (en rouge).

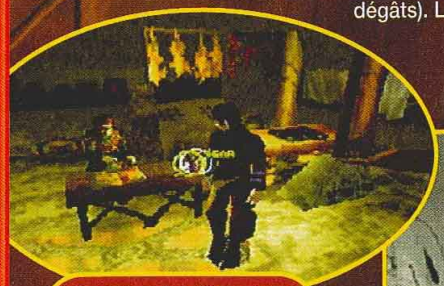
Azel Panzer Dragoon Saga tranche radicalement avec les deux épisodes précédents. D'un shoot'em up particulièrement enlevé, on passe à un shoot'em up fortement mâtiné d'aventure qui perturbera bien des inconditionnels. De très longues séquences cinématiques viennent entrecouper toutes ces phases, d'où les quatre CD. Pour schématiser le principe, nous dirons que le jeu se divise en deux parties distinctes : les phases d'exploration et celles de combat. Pour toute la partie exploration, le joueur devra évoluer à pied dans les villages ou à dos de dragon dans les zones de combat. Durant ces périodes, vous pourrez activer un viseur qui se verrouillera (lock) automatiquement sur les objets, personnages, ou bâtiments à l'écran. Vous devrez inspecter, activer ou détruire tout ce matériel, et discuter avec tout le monde (il est d'ailleurs conseillé de cliquer de nombreuses fois sur le même personnage pour lui faire cracher ce qu'il a dans le ventre). Le système de lock est novateur et par là-même déroutant. Avec l'habitude, on se rend compte qu'il est particulièrement efficace. Vos informations et vos objets en poche, vous pourrez accéder à la carte et chevaucher votre dragon. Vous serez alors propulsé dans de vastes étendues en 3D. Pour faire avancer la bestiole, vous presserez le bouton B, et en usant des flèches de direction vous la ferez monter, descendre ou tourner. Comme dans bien des RPG, les ennemis ne sont pas visibles à l'écran et les combats se déclencheront sans crier gare. Logiquement, ce sont les combats qui font tout l'intérêt du jeu et vous devrez maîtriser bien des paramètres (il existe cinq niveaux de réussite et pour obtenir la plus grande récompense - "Excellent" - vous devrez tuer les ennemis au plus vite sans vous prendre de dégâts). Le plus important des paramètres est la position de votre dragon par rapport aux ennemis. Comme lors des combats contre les boss des premiers épisodes, vous pourrez à chaque fois tourner autour des ennemis. Certaines positions sont très sûres, mais vos tirs seront moins efficaces ; d'autres seront plus dangereuses, mais les attaques n'en seront que meilleures. Toute la subtilité du principe est de se trouver au bon endroit au bon moment. Mais Team Andromeda (le développeur) a également concocté un système de classes très spécifique qui jouera pour beaucoup dans votre victoire (voir encadré ci-contre). Le résultat est un peu déroutant, mais le jeu baigne dans une ambiance très dépaysante qui ne manquera pas de charmer bien des amateurs.

Une fois au camp, vous pourrez "discuter" avec votre dragon, faire le plein de vie, de magie et sauvegarder.

AVIS OUI !

Alors que tout le monde attendait un Panzer Dragoon drei, Sega nous sort un RPG !!! L'ambiance originale du jeu est respectée, avec des cinématiques grandioses, qui justifient le nombre de CD. La gestion de la 3D assure, on peut aller partout avec sa bébête. Enfin, le jeu est peut-être un poil trop facile. On avance aisément, mais le plaisir de jouer est bien là, le temps de plonger dans l'univers particulier d'Azel.

GIA



Vous visiterez les villages de jour comme de nuit. En fonction de l'heure, les personnages et les discours changeront.

Les séquences cinématiques sont longues et superbes. Dommage qu'elles soient recadrées et un peu pixélisées.

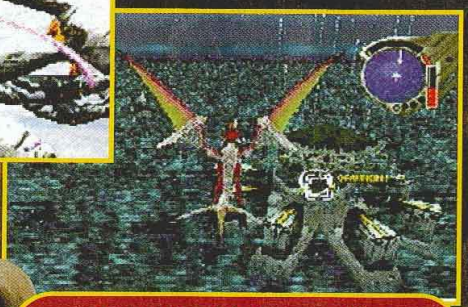
Une fois vos trois jauges remplies, vous pourrez user de votre magie.

En cours de combat, votre dragon peut accomplir cinq actions : tirer sur une cible, sur plusieurs, utiliser des objets, utiliser la magie ou changer de caractéristiques.

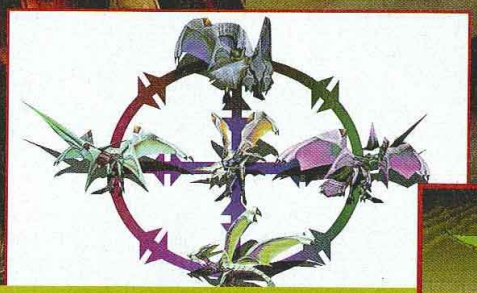
AVIS OUI, MAIS...

La grande force d'Azel tient à la qualité irréprochable de sa réalisation. Le travail sur le moteur 3D, les ennemis, leur animation et leurs textures est stupéfiant. Azel sort les tripes de la Saturn comme aucun jeu. Cela dit, il n'est pas exempt de défauts. Premièrement, il faut connaître l'anglais, car les subtilités des combats sont expliquées dans la langue des Spice Girls. Secundo, les déplacements sont assez lents et, même si les loadings sont quasi inexistants, le rythme est moins soutenu qu'auparavant. Mais qu'on ne s'y trompe pas, Azel tient toutes ses promesses.

SPY



En appuyant sur B, le viseur verrouillera automatiquement l'objet ou l'édifice à inspecter. Il ne reste plus qu'à tirer avec C pour voir ce dont il s'agit.



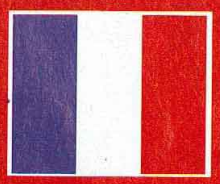
COMBATS ET DRAGONS

Votre dragon bénéficie de quatre caractéristiques : l'attaque, la défense, la spiritualité et l'agilité. A partir de là, c'est à vous de choisir la configuration qui vous convient. Vous voulez un dragon rapide et puissant (mais du coup doté de faibles pouvoirs magiques et d'une défense médiocre) ? Pas de problème, y a ça en stock. Vous voulez un dragon rapide et bourré de pouvoirs magiques ? Ça le fait. Que ce soit avant ou pendant les combats, vous pourrez accéder à l'écran "Dragoon type" et changer en direct la config de votre monture. Après, les dragons changeront de classe, et deviendront de plus en plus complets.

Vous changerez le type de dragon sur cet écran en déplaçant le curseur blanc (en haut à gauche du rond) pour le voir se métamorphoser en direct.

La possibilité de modifier son dragon ne sera offerte qu'au milieu du premier CD.

A vous de faire bon usage de votre dragon. Un dragon offensif et rapide sera très mauvais en magie. Utilisez alors principalement ses lasers.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TEAM ANDROM.
- Editeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT'EM UP/RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : OUI
- Sauvegarde : INTERNE (x3)

PRESENTATION 93%
Les icônes des sous-écrans manquent de clarté. Nombreuses cinématiques.

GRAPHISMES 95%
Rarement égalés sur Saturn. Le bestiaire est géant !

ANIMATION 89%
Déplacements en mode Exploration un peu lents. Loadings très courts.

MUSIQUE 83%
Travaillée, mais lourdingue à la longue.

BRUITAGES 87%
Les textes parlés sont en japonais. Le reste des bruitages est d'un bon niveau.

DUREE DE VIE 91%
Quoique linéaire, le jeu est assez long. Comptez une bonne vingtaine d'heures.

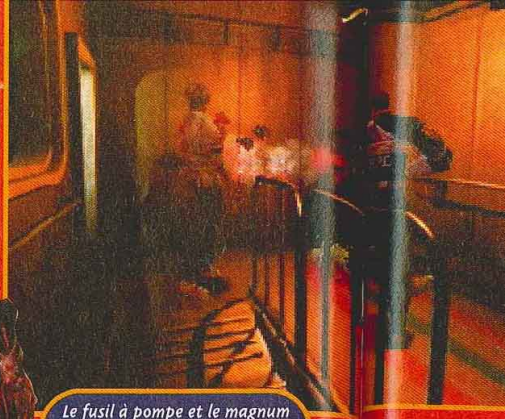
JOUABILITE 87%
L'interface est ergonomique et la prise en main assez rapide.

INTERET 93%

Même si le jeu a perdu de son rythme, Azel PDS est une suite surprenante à bien des égards qui contentera les inconditionnels de la série.

C+ D'OR

Même s'il n'a rien inventé (et doit tout à Alone in the Dark !), Resident Evil a marqué les annales du jeu vidéo d'une pierre bien sanglante. Le second volet arrive enfin en version officielle. Une bonne raison de s'offrir une nouvelle rasade de sang frais.



Le fusil à pompe et le magnum seront plus puissants une fois que vous aurez trouvé leurs accessoires (en général des crosses).

RESIDENT EVIL 2

Un grand moment : vous êtes poursuivi par un énorme croco dans des couloirs minuscules. Réfléchissez un peu pour le détruire.

Les lieux traversés sont très proches de ceux du premier épisode : bâtisse-égouts-laboratoire...

Qu'est-ce qu'ils croient, ces deux-là ? Sont peut-être rapides, mais deux grenades, et c'en est fini...

Les séque et

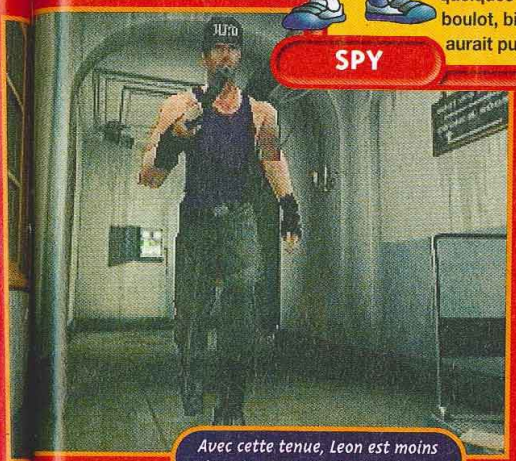
Non. On ne change pas une méthode qui gagne. Capcom l'a bien assimilé. Vous en avez marre de diriger un personnage dans des décors en 3D avec des caméras qui s'activent en fonction de sa position dans la pièce ? Vous n'en pouvez plus d'exploser du zombie à grand renfort d'armes surgonflées ? Dans ce cas, passez votre chemin. Ce nouvel épisode ne change rien au principe imposé par son aîné, mais se démarque tout de même par quelques menus éléments. Les (longues) séquences cinématiques en images de synthèse ; le soin dont les décors ont fait l'objet ; le changement de personnage à diriger ; et le fait que le jeu tienne maintenant sur deux CD, celui de Léon et celui de Claire. Ces deux CD vont logiquement constituer le squelette de votre quête. Le premier est dédié à un jeune policier, Leon, qui vient d'être muté à Racoon City. Le second à Claire, la sœur du héros du premier Resident Evil, Chris Redfield. Pour finir l'aventure, vous devrez enchaîner les deux CD. Logiquement, il vaut mieux commencer par boucler les aventures de Léon (puisque c'est le CD numéro un). Son aventure constitue une bonne initiation au maniement du perso, au mode de combat (je pointe : R1 et je tire : X) et à la résolution des énigmes (à vous de trouver la porte que cette clé ouvre, ou alors l'endroit où s'enfiche cet objet...). Vient ensuite le tour de Claire, et, avec elle, la véritable aventure. Car même si vous repassez par des endroits similaires, les objets se trouvent placés différemment, les monstres sont bien plus nombreux, et les lieux ainsi que les séquences cinématiques inédites abondent.

Il va sans dire que les deux scénarios se recoupent (si Leon laiss mitrailleuse e Claire pourra prendre lorsq la dirigerez...) si cela donne quelques peti incohérences test de la vers ricaine dans l C+ 74), on ne que saluer cet bonne idée.

AVIS OUI, MAIS...

Même si Resident Evil 2 est l'achat incontournable de ce joli mois de mai, je ne peux m'empêcher de penser que Capcom a recyclé ses vieilles idées pour pondre un titre, certes abouti, mais pas très novateur. Trop d'éléments proviennent du premier volet. Le jeu a perdu son aspect "documentaire" et bien flippant (car nouveau) qui caractérisait le premier du nom. Tout est léché, parfaitement maîtrisé, trop aseptisé. Et puis, il y a pas mal d'incohérences. En quelques mots : c'est de l'excellent boulot, bien prenant... mais qui aurait pu être encore meilleur !

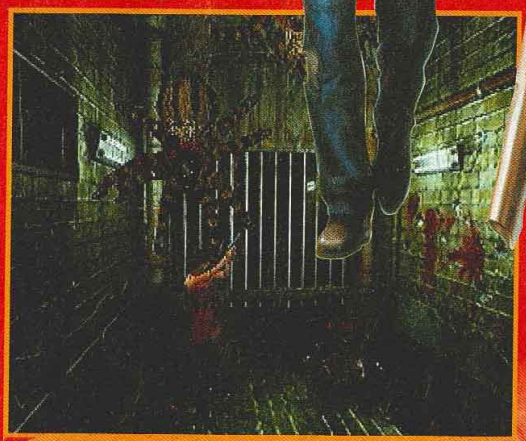
SPY



Avec cette tenue, Leon est moins résistant mais tire bien plus vite.

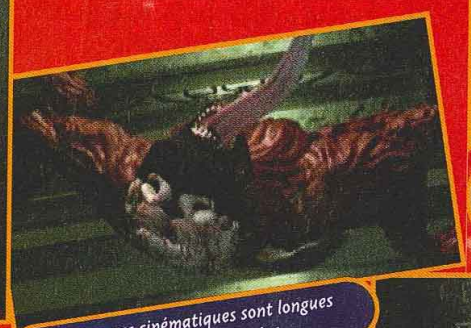
TRADUISONS, TRADUISONS...

A la manière du premier du nom, RE2 a bénéficié d'une traduction partielle qui ne manquera pas de ravir les anglophobes. Pourquoi partielle ? Tout simplement parce que Virgin et Capcom n'ont pas pris le temps (ni l'argent...) de doubler les dialogues. "Capcom n'a pas trouvé judicieux de traduire le jeu dans une autre langue. La version japonaise bénéficiait déjà de dialogues en américain, parce Capcom trouvait ça cool et que c'était, selon eux, le seul moyen de bien retranscrire leur atmosphère. Nous n'avons pas eu le choix de faire autrement", commente le responsable de la localisation et du testing de la VF, Stephan Gonizzi.

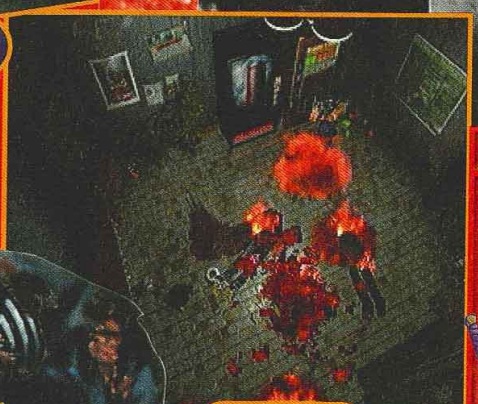


Vous pourrez diriger deux nouveaux personnages. En jouant le scénario de Claire, vous dirigerez la petite Sherry, dans l'autre scénario, ce sera Ada qui viendra épauler Leon.

Il n'y a que Leon pour vous sortir cette phrase en tirant sur une bande de zombies...



Les séquences cinématiques sont longues et vraiment surprenantes.



Il est content. Il a tout nettoyé !

Il va sans dire que les deux scénarios se recoupent (si Leon laisse la mitrailleuse en place, Claire pourra la prendre lorsque vous la dirigerez...), et même si cela donne lieu à quelques petites incohérences (voir test de la version ricaine dans le C+ 74), on ne peut que saluer cette bonne idée.

AVIS OUI !

Resident Evil 2 est l'un des meilleurs jeux que j'ai jamais vus. Tout en restituant l'atmosphère gore du premier volet, les développeurs ont soigné les graphismes et l'ambiance sonore, donnant encore plus l'impression de vivre le jeu. Le côté réflexion a été un peu bradé, et la seule vraie difficulté consiste à économiser ses munitions pour survivre. Le plus fort, ce sont les deux CD qui proposent quatre scénarios. Même s'ils se ressemblent, on a l'impression à chaque fois de jouer à un nouveau jeu. Fantastique !

CHEUB

RESIDENT EVIL 2

L'a plus de tête le monstre. L'avait qu'à pas s'approcher !

A TOUT SAIGNEUR, TOUTE HORREUR

Au rang des différences avec le premier volet, vous ne manquerez pas de remarquer la présence de très nombreux boss. On retrouve souvent le même "personnage" sous différentes transformations, mais également quelques petites sataneries qui ne manqueront pas de vous réveiller.

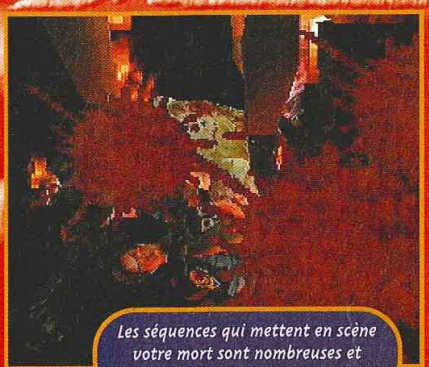
Quelques balles de Python, et le tour est joué !

Qui est le mystérieux inconnu qui vous jette le lance-roquettes en fin de jeu ? Nous le saurons peut-être dans Resident Evil 3, d'ores et déjà en préparation...

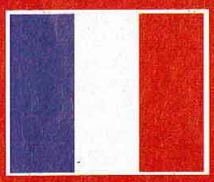
LES SCÉNARIOS CACHÉS

Capcom a eu la bonne idée d'intégrer deux scénarios cachés pour les joueurs les plus tenaces. Ils ne sont pas simples à trouver, et il n'y a aucune récompense à la clé. Reste qu'ils sont clairement orientés action et éminemment difficiles. Dans la peau de Hunk ou Tofu (qui n'a qu'un couteau), vous allez devoir ramener le G-virus dans le commissariat en partant des égouts. Chaque salle traversée compte quatre zombies (ou autres abominations) en moyenne.

Pour dégotter Hunk, vous devrez finir le second scénario en rang A.



Les séquences qui mettent en scène votre mort sont nombreuses et changent selon les ennemis. Bien vu.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Editeur : VIRGIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE EN 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : TRÈS ACCESSIBLE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI (UN BLOC)

PRESENTATION 92%

Des cinématiques superbes. Que demander de plus ? Moins de loadings !

GRAPHISMES 96%

Bestiaire diabolique, persos convaincants, décors superbes. Du grand Capcom.

ANIMATION 94%

Grâce à la Motion Capture, les comportements sont très réalistes.

MUSIQUE 92%

Les thèmes suivent l'action et créent une sacrée ambiance.

BRUITAGES 92%

Virgin aurait pu traduire les voix. Les bruitages annexes sont excellents.

DUREE DE VIE 92%

Ce volet est un plus court que le premier, sauf si on veut le finir en rang A.

JOUABILITE 90%

Raisonnable. Les débutants seront quand même dans les choux quelques heures.

INTERET 95%

On l'aurait aimé plus novateur, mais tout amateur de grande aventure se doit absolument de posséder ce titre mythique.

Leonardo DiCaprio revient ! ◆ Rencontre Tarantino - De Niro

STUDIO

MAGAZINE

un jour dans la vie du cinéma français

NUMERO SPECIAL

24 heures de reportage avec les stars
et dans les coulisses. 50 pages et 70 photos.

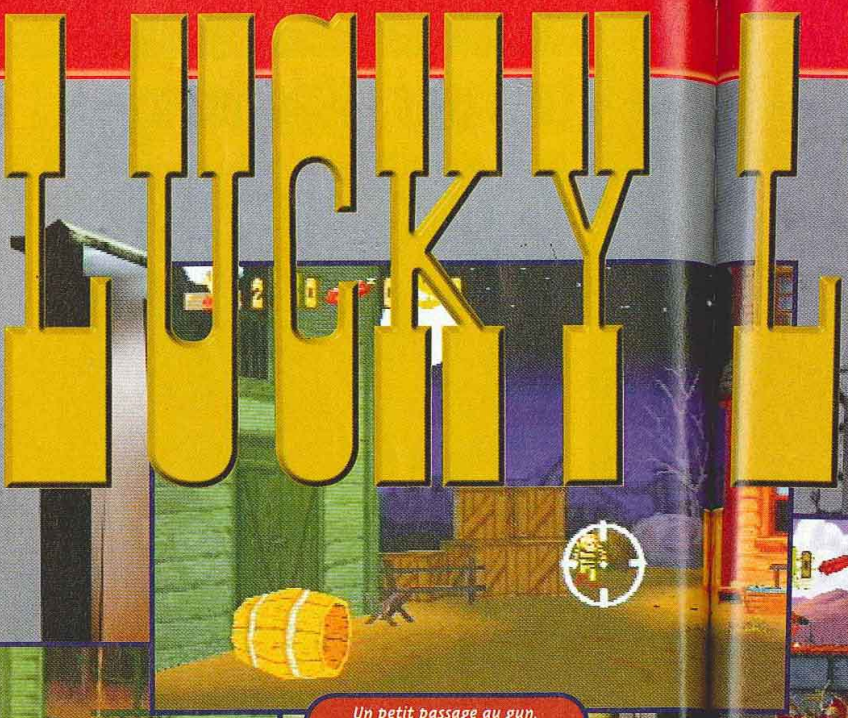
Un numéro exceptionnel, à ne manquer sous aucun prétexte !

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

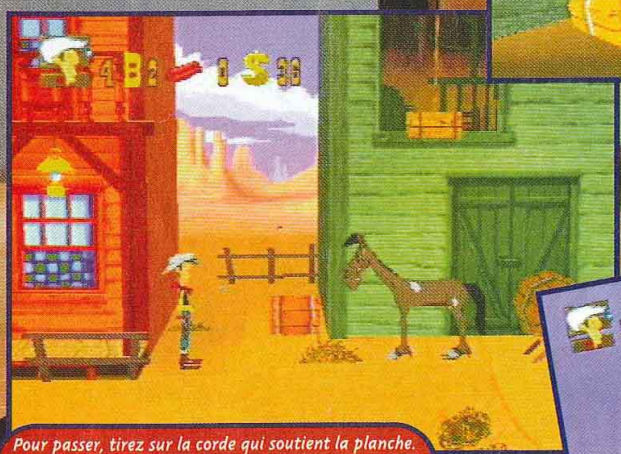
LUCKY L

"I'm a poor lonesome cowboy, I'm a long long way to home... " Ce bon vieux Lucky Luke reprend du service contre les affreux Dalton. Cette fois-ci, son terrain d'aventure, c'est la Playstation.

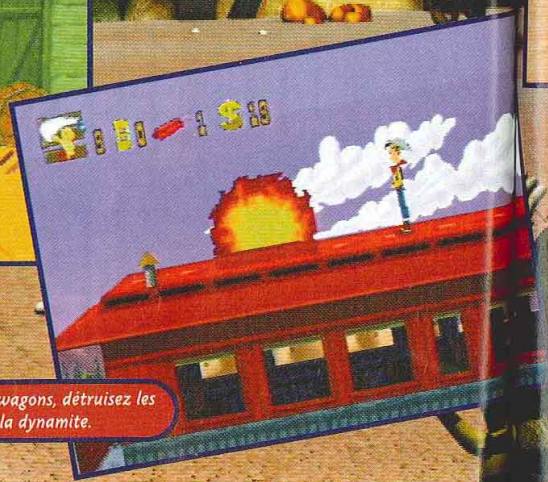
Infogrames continue dans ses heureuses adaptations de bandes dessinées franco-belges. Après les Schtroumpfs, Tintin sur Super Nintendo et Game Boy, c'est Lucky Luke qui prend la relève sur Playstation. Cette aventure du cow-boy qui tire plus vite que son ombre reste fidèle à l'esprit des productions précédentes. Il s'agit d'un bon vieux jeu de plates-formes en 2D, avec quelques intrusions discrètes de 3D.
Mis à part les séquences de sauts, de recherche de clés, de tâtonnements dans des labyrinthes de portes, Lucky Luke utilisera son Colt, pour se sortir de situations périlleuses. Repérez les plaquettes qui pendent sur les murs, les gouttières, les tuyaux, les enclumes, les casseroles et tous les objets métalliques susceptibles de faire ricocher les balles.
Le jeu est très varié, avec de nombreux challenges en wagonnet de mine, des duels avec des bûcherons, de la baston dans les saloons ou la poursuite d'un train.
Grâce à une musique digne des meilleurs westerns, avec arpèges à la guitare acoustique et harmonicas qui pleurent, Lucky Luke baigne dans une ambiance unique. Les fans de la BD seront comblés, car l'esprit original de Morris et Goscinny est respecté. On retrouve les personnages clés, comme les Dalton, Jolly Jumper, Rantanplan et toute une galerie de persos facilement reconnaissables, comme le sorcier, le shérif ou le croque-mort et son corbillard. On remarque tout de même la disparition du mégot et de la paille que le héros avait coutume de mâcher dans les albums.
Pour un joueur confirmé, Lucky Luke se révèlera un peu trop facile. En fait la grosse difficulté consiste à récupérer des dollars, car le mot de passe de fin de niveau coûte 100$, et la vie supplémentaire, 30$.
Malgré cela, Lucky Luke est un jeu très sympa, à savourer lentement et sans s'énerver.



Un petit passage au gun, comme dans Time Crisis.



Pour passer, tirez sur la corde qui soutient la planche. Elle tombera sur le cheval qui donnera un coup de pied dans le tonneau, qui ouvrira le passage plus loin.



Pour entrer dans les wagons, détruisez les cheminées à la dynamite.

Les rails du train de la mine sont en très mauvais état...

AVIS OUI !

Le tireur le plus rapide de l'Ouest, et le héros de ma tendre enfance, a réussi son passage sur Playstation. L'esprit de la bande dessinée que j'avais tant aimé est là. L'humour et les petits détails qui peuplent l'univers du cow-boy franco-belge le plus célèbre de la planète ont été retranscrits à merveille. Les musiques sont magnifiques. Malgré toutes ses qualités, les graphismes font un peu trop penser à un jeu 16 bits. C'est un peu dommage, mais on oublie vite ce détail devant la richesse et le soin apporté au jeu. Et en plus, c'est fait par des Français !

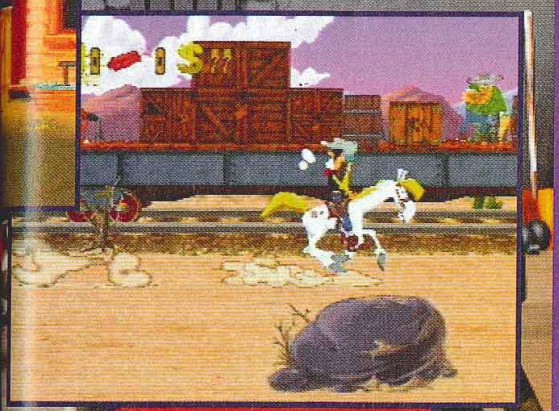
GIA

AVIS

C'est vra
C'est vra
rable (
bien
s'em

SPY

LUKE



Le train a été pris en otage par les Dalton. En route, Jolly Jumper !

DUEL AU SOLEIL

Certains niveaux vous obligeront à livrer des duels contre des personnages peu fréquentables. Et Lucky Luke devra donner un bonne vieille leçon de cow-boy aux ivrognes et au bûcheron.

La partie baston est plutôt basique. Un seul bouton pour le poing, et c'est tout.

Contre le bûcheron, il faudra s'exciter sur la manette pour couper votre tronc le plus rapidement possible.

Toujours contre le bûcheron, faites monter la cloche le plus vite possible en tapant à la base du poteau.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : NON
- Sauvegarde : MOTS DE PASSE

PRESENTATION 91%

Des dessins animés bien foutus entre les niveaux, pleins d'humour.

GRAPHISMES 80%

Style 16 bits, mais les détails sont nombreux et les persos très bien rendus.

ANIMATION 90%

3D discrète. Mouvements des persos fluides, mais ceux de la caméra sont précipités.

MUSIQUE 96%

Elles colle parfaitement à l'ambiance western.

BRUITAGES 90%

Digits et impacts des balles excellents. De ce côté, les programmeurs ont assuré.

DUREE DE VIE 85%

Seulement une dizaine de niveaux, assez faciles quand on a pigé le truc.

JOUABILITE 90%

Le principe est un peu tordu, mais le perso répond plus vite que son ombre.

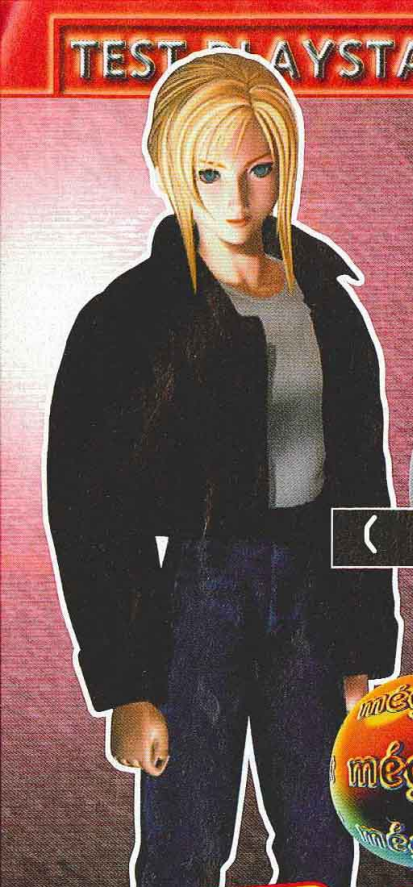
INTERET 87%

Original et farfelu, Lucky Luke plaira à votre petit frère, malgré certaines énigmes un peu trop tordues. Un excellent plates-formes en semi-2D.

AVIS NON, MAIS...

C'est vrai qu'ils l'ont peaufiné leur Lucky Luke. C'est vrai que techniquement le jeu est honorable (si on veut bien oublier les caméras). C'est vrai que l'esprit de la bédé est bien retranscrit. Mais qu'est-ce qu'on s'emmerde ! Le jeu est froid comme tout... Pas drôle pour un sou et rien ne vous donne envie d'avancer (si ce n'est les 300 balles vous avez déboursé et que vous voulez rentabiliser). Non, je ne suis pas convaincu. Ce Lucky Luke est varié mais loin d'être amusant. Je retourne à Klonoa.

SPY

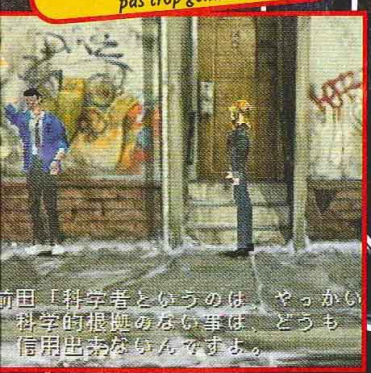


(parasite eve)

méga hit méga hit méga hit

Ça y est, le voile est levé sur ce jeu mystérieux que vous attendiez tous. Voici Parasite Eve, le dernier bébé de Square ! Vous l'aviez découvert en photos, maintenant parlons du jeu !

Les dialogues en japonais ne sont pas trop gênants.



Parasite Eve se place entre Resident Evil et Overblood. Cependant, il y a beaucoup moins de changements de caméra que dans Resident Evil, et du coup moins de bugs d'affichage 3D. Par contre, cela devient un peu galère quand la vue est éloignée, l'héroïne est alors à distance, ce qui ne garantit pas une super maniabilité. Mais jouer avec le pad analogique se révèle bien agréable. Vous aurez évidemment un certain nombre d'objets à récupérer et des petites énigmes à résoudre. Pour sauvegarder, il vous faudra trouver des téléphones ; fort heureusement, l'accès à la Memory Card est très rapide. Les combats nécessitent un temps de chargement, et la vue change un peu, comme dans un RPG. Vous vous déplacez pour esquiver les tirs adverses, et pour attaquer, vous appuyez sur un bouton une fois votre barre d'initiative remplie. La zone d'action apparaît alors, l'action se fige et vous choisissez votre cible. Les armes possèdent des chargeurs de taille et de puissance différentes, mais il n'y a qu'un seul calibre, donc un seul type de balles ! Les combats sont assez difficiles : il faut trouver la tactique appropriée à chaque monstre, ce qui nécessite de bien viser, car ils ont tous leur point faible. L'idéal est de s'approcher au maximum de l'ennemi pour être certain de ne pas le rater, puis de s'enfuir vite au loin pour esquiver dans les meilleures conditions. Comptez vos balles, cela évitera à l'héroïne, Aya, de recharger en plein combat : ça pourrait être mauvais pour son tempo !

AVIS OUI !

Autant j'avais adoré Overblood, autant je n'ai pas accroché à Resident Evil, question d'ambiance sans doute. Eh bien, Parasite m'a plu. Certes, la réalisation, même si elle est très bien, reste souvent un ton au-dessous de Resident Evil 2... Mais j'ai trouvé le jeu bien plus fun. Il n'y a pas de doute Parasite Eve est un grand jeu, assez difficile toutefois. Mais ce n'est pas ça qui arrêtera les amateurs du genre...

PANDA

Je suis un ami, ne tirez pas !

Qu'est-ce qu'elle est sexy !

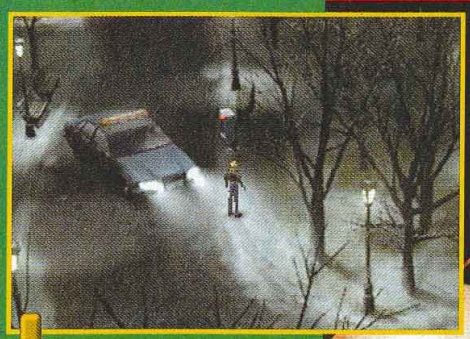
AVIS OUI !

Parasite Eve tient ses promesses. C'est un véritable bijou ! Avec du sang et des trucs immondes dans les scènes cinématiques, vous aurez de quoi être dégoûté ! Ames sensibles, s'abstenir, surtout n'y jouez pas juste après manger ! Est-ce que le jeu est meilleur que Resident Evil 2 ? C'est difficile à déterminer. L'un et l'autre sont beaux et gores, mais les musiques de PE sont plus travaillées, avec des accents d'opéra, et PE est beaucoup plus dur que RE2, avec des boss bien plus coriaces. Donc, laissez-vous parasiter par Eve.

GIA

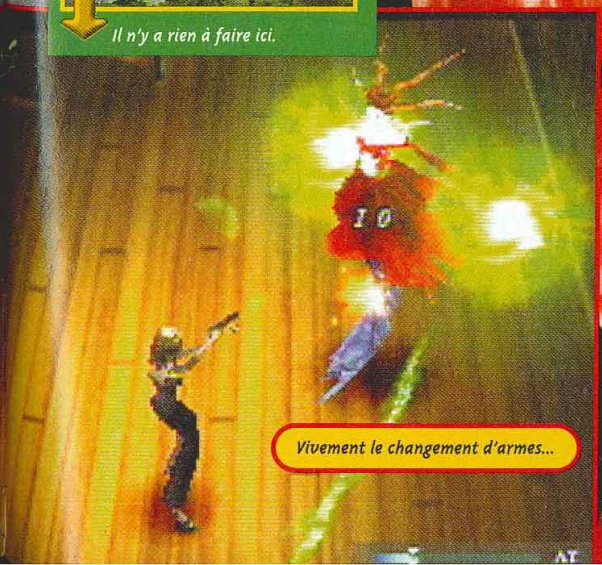
LINÉAIRE ?

Les combats sont très difficiles, mais pour ce qui est des énigmes, vous serez pas mal guidé. Quand une porte ne s'ouvre pas, la clé n'est en général pas bien loin. De même, les "donjons" ou autres labyrinthes sont relativement accessibles. Le japonais ne pose quasiment pas de problème, puisque la plupart des options se présentent sous forme d'icônes.



On ne peut pas marcher sur la neige. Cela réduit au moins les risques de se perdre !

Il n'y a rien à faire ici.

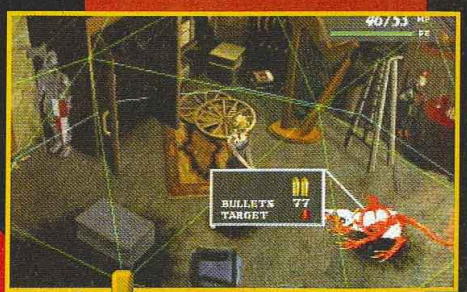


Vivement le changement d'armes...

BIEN COMBATTRE

Les combats sont assez difficiles. Une barre d'initiative se charge pour savoir quand vous pouvez agir, comme dans FFVII. C'est un peu déroutant au départ, mais on s'y fait très vite. Gardez précieusement vos potions de soins !

Ce boss est bien galère, il faut lui tirer dans le dos.



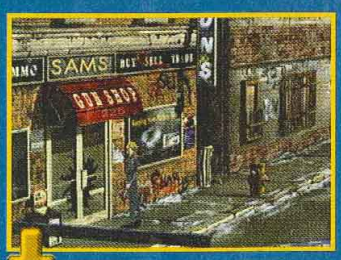
La zone de tir est tout de même assez étendue.

SHOPPING

Il y a beaucoup de pièces ou d'endroits qui ne servent pas à faire avancer directement notre affaire. C'est là que se trouvent souvent des petits coffres, des armoires... ou des objets à récupérer ! Pensez aussi à téléphoner fréquemment à votre Memory Card .

Il faut systématiquement ouvrir les coffres et les armoires !

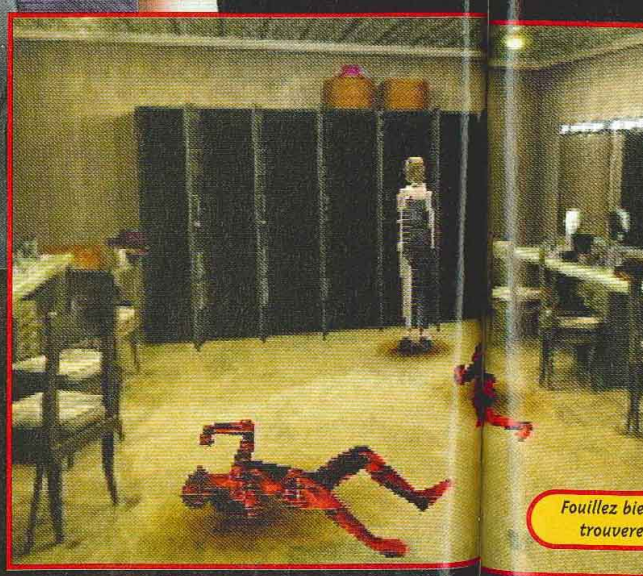
Ici, on trouve quelques potions de soins.



Une armurerie, et sans zombie à l'intérieur ! Une aubaine !

Ouf ! un téléphone. Vous pourrez sauvegarder.

Encore un qui n'a pas eu de chance !



Fouillez bie trouvere

GORE

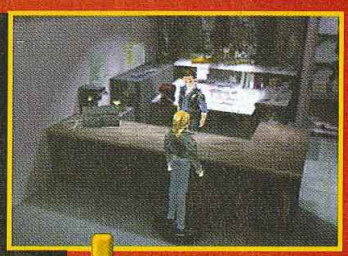
Resident Evil était déjà peu ragoûtant, mais là je crois que c'est pire ! Les scènes cinématiques sont excellentes mais particulièrement sanglantes et j'espère que vous avez l'estomac bien accroché. La qualité des images aidant, certains passages sont franchement dégoûtants. Vous ne direz pas qu'on ne a pas prévenu !

COMMISSARIAT

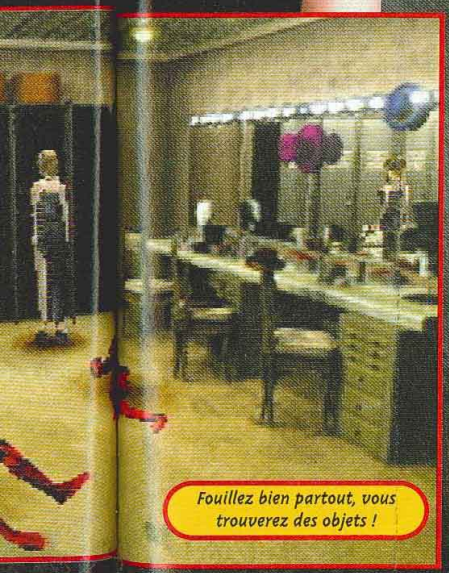
Eh oui, étant donné qu'Aya est une flicarde, vous devrez retourner de temps en temps dans cet endroit charmant. Il y a plusieurs pièces intéressantes, notamment l'armurerie où l'on peut faire réparer ses items. Car un bon équipement est l'assurance de ne pas se faire tuer dans les cinq secondes par les premiers monstres venus. Il faut changer souvent d'armes et de gilet pare-balles pour être au top. Enfin, vous aurez plus tard des pouvoirs dont je vous laisse la surprise...

Le commissariat est sens dessus-dessous après l'attaque d'Eve !

Pour faire avancer les choses, il faut penser à discuter avec tout le monde.

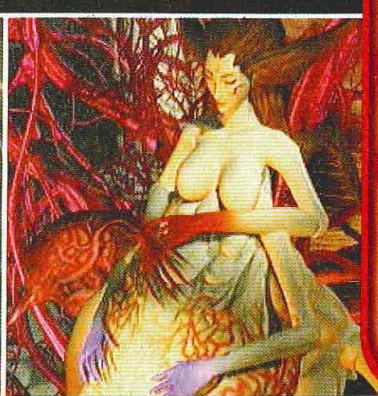


L'armurerie : vous pouvez y récupérer des armes ou y entreposer de l'équipement.



Fouillez bien partout, vous trouverez des objets !

Certains décors sont superbes, un peu trop statiques malheureusement.



- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 96%

Le jeu est truffé de superbes séquences en images de synthèse.

GRAPHISMES 91%

Les décors sont variables et vont du superbe au très moyen. Mais ça en jette !

ANIMATION 90%

Rien de spécial, tout va bien.

MUSIQUE 88%

Il y a assez peu de thèmes, mais ils sont presque tous bons.

BRUITAGES 93%

Ils participent fortement à l'ambiance du jeu et sont réussis.

DUREE DE VIE 89%

Sur deux CD, le jeu vous tiendra en haleine plusieurs heures.

JOUABILITE 90%

Le japonais dans le texte dérange peu, le perso répond bien aux commandes.

INTERET 92%

Parasite Eve ne nous a pas déçus, la réalisation est bonne, l'ambiance excellente... Une réussite ! Ce titre va cartonner !

DEAD OR ALIVE

méga hit

Après la grosse surprise créée par Dead or Alive sur Saturn, l'annonce de ce titre sur Playstation n'a pas tardé. Tecmo a travaillé d'arrache-pied pour nous offrir une conversion digne de nos espérances.

Dead or Alive sur Saturn avait emballé les fans de baston. Excellent, pur, cool, rapide, génial, incroyable, les mots avaient manqué pour qualifier ce jeu fantastique. Il était tellement bon que l'annonce de sa conversion sur Playstation laissait sceptiques de nombreux fans. Que les choses soient claires tout de suite, maintenant qu'on a le bébé entre les mains, on peut dire que Dead or Alive sur Playstation n'a rien à envier à son homologue sur Saturn. Le jeu reste globalement le même. Les coups sont basés sur des Combos et très inspirés de Virtua Fighters et de Fighting Vipers. La garde se met en appuyant sur arrière. A part les pieds, les poings, il y a aussi un bouton Hold. Celui-ci sert à attraper les membres de l'adversaire quand il porte un coup, afin de le bloquer, le bousculer ou le choper. Les techniques basées sur Hold sont primordiales, car elles permettent tout un tas de contre-attaques différentes. Les chopes occupent aussi une place importante. Apprenez à les maitriser, car leurs dégâts font très mal. Une autre innovation de Dead or Alive concerne le ring. Celui-ci n'est limité que par un marquage au sol. En sortant des limites, le sol devient explosif. A la moindre chute, ce sont des petites explosions qui enlèvent encore plus de vie. Les différences avec la version Saturn sont minimes, mais elles donnent au jeu un autre visage. D'abord, les persos sont bien plus grands, avec une taille imposante équivalente aux 3/4 de l'écran, et sans aucun ralentissement, ce qui constitue un exploit ! Les temps de chargement sont très rapides. Ensuite, les textures et les graphismes sont beaucoup plus travaillés ; les décors et les écrans entre les combats ont complètement changé. Un nouveau perso fait son apparition : Bass le catcheur. Enfin, le mode Training a été amélioré, avec l'ajout d'un mode Command, dans lequel il faut effectuer les coups indiqués. A part ça, vous retrouverez le mode Extra, qui s'ouvre petit à petit, en fonction des victoires collectées. Avec tous les costumes et gadgets à gagner, ce titre est doté d'une durée de vie très longue pour un jeu de baston. Il a gardé sa jouabilité exemplaire, et une animation hors du commun. Enfin, cerise sur ce gâteau bourré de qualités, les nombreux costumes pour chaque perso. Les couleurs ne sont pas les seules à changer. C'est toute la garde-robe qui suit, et certaines tenues feront sourire. Avec toutes ses améliorations, Dead or Alive réussit le pari d'être meilleur que la version Saturn, et ce n'est pas rien.

RING OUT

Dans Dead or Alive, les limites du ring ne sont visibles que sur le sol. Quand on en sort, la moindre chute fait très mal, puisque le sol est miné. Si vous tombez à terre, c'est une grosse explosion avec la chute qui s'annonce, et la barre d'énergie qui se consume...

L'explosion est assez bien rendue. Vous ne l'entendrez pas ici, mais le bruit qui l'accompagne glace les sangs.

Quand la victime sera à terre, n'oubliez pas de la frapper avant qu'elle ne se relève.

Quand le perdant tombe hors du ring lors du KO, il vole très haut avec l'explosion, comme une poupée de chiffons.

Les chopes jouent un rôle très important.

Bass est un nouveau perso, absent de la version Saturn.

Bayman a mis une tenue de plongée. C'est bien l'accoutrement le plus saugrenu du jeu.

Dans le mode Training, en effectuant tous les coups indiqués, des secrets se dévoileront dans le mode Extra.

Les coups d'Hayabusa sont assez tordus, mais spectaculaires.

Non, vous ne rêvez pas, Zack est bien déguisé en petit lapin blanc !

AVIS OUI !

Dead or Alive, je suis dead !!! Au début, j'avais peur pour cette conversion, car sur Saturn, il m'avait vraiment accrochée... Mais là, je dis chapeau ! Tecmo a assuré ! Les persos sont énormes, les graphismes en mettent plein la vue, et la finition a été revue. Avec plein de détails peaufinés pour l'occasion, ce titre a gardé la pêche et la rapidité qui avaient fait son succès. La réussite est garantie, car la prise en main est immédiate. Et puis, pour patienter jusqu'à Tekken 3, c'est un excellent choix.

GIA

COSTUMES EN VRAC

Chaque perso possède une garde-robe faramineuse. Bass, Tina, Lei-Fang et Kasumi atteignent même le chiffre énorme de quatorze voire quinze costumes. Pour les gagner, il faudra finir le mode Tournament plusieurs fois, en mode Normal. Le résultat mérite le coup d'oeil.

DEAD OR ALIVE

POUR SE RINCER L'ŒIL

Les voyeurs seront ravis. Il y a plein de détails qui satisferont les plus mateurs d'entre-vous. Les trois persos féminins, Kasumi, Lei-Fang et Tina sont bien mises en valeur. Entre les petites culottes, les porte-jarretelles et les poitrines qui bougent, c'est la fête !

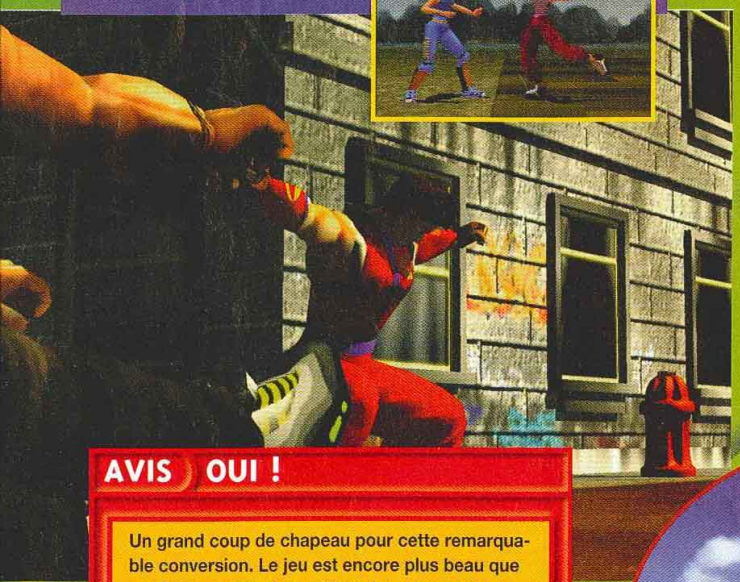
Certaines tenues sortent tout droit des fantasmes du Panda, comme Tina habillée en Bunny ou Lei-Fang en diablesse.

Des porte-jarretelles se dévoilent sous la jupe de Lei-Fang.

Et une petite culotte sous une jupe Sailor qui s'envole...

Les poitrines des filles bougent avec grâce.

Les coups de Bayman font très très mal. Il vaut mieux en finir rapidement, et ne pas le laisser respirer.



Jann-Lee se prend pour Bruce Lee. Il a même un pantalon avec des dragons dessus.

AVIS OUI !

Un grand coup de chapeau pour cette remarquable conversion. Le jeu est encore plus beau que sur Saturn, avec des sprites plus gros, et des petites choses comme des costumes supplémentaires. Mais sur Playstation la concurrence est plus rude dans le domaine de la baston en 3D. Alors par rapport aux grosses cylindrées comme : Tobal 2, Street Ex, Soul Edge, Bloody Roar... ? Eh bien Dead or Alive s'impose comme un des meilleurs du genre ! Un titre excellent à essayer absolument.

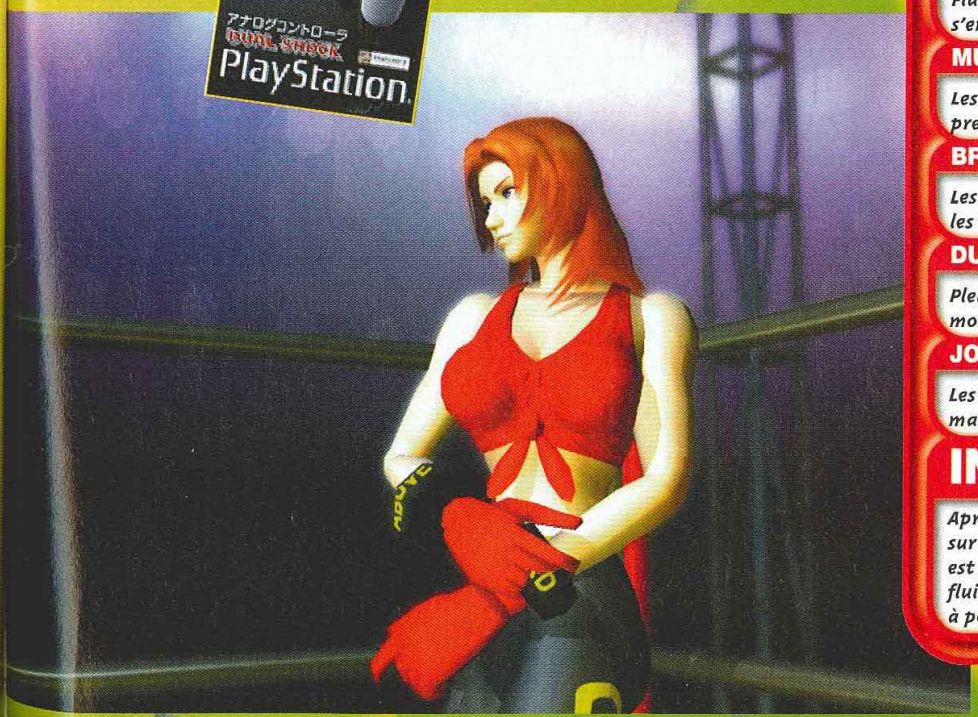
PANDA

Pour jouer avec Raidou le Boss, il faudra finir le mode Tournament avec tous les persos.

Raidou le Boss ressemble beaucoup à Akuma, surtout avec son gros kanji sur le dos.

ENCORE PLUS DE SENSATIONS

Dead or Alive exploite complètement la nouvelle manette Dual Shock. Pour avoir encore plus de sensations, branchez-la et vibrez de tous vos doigts !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TECMO
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Excellente et différente de la Saturn. Les écrans entre les combats ont aussi changé.

GRAPHISMES 93%

Bien plus fins que sur Saturn. Dead or Alive en met plein la vue.

ANIMATION 95%

Fluide et rapide. Les mouvements s'enchaînent avec aisance.

MUSIQUE 90%

Les thèmes collent parfaitement et ne prennent pas la tête.

BRUITAGES 91%

Les baffes, les explosions hors du ring et les digits vocales sont très soignées.

DUREE DE VIE 90%

Plein de costumes et de secrets dans le mode Extra.

JOUABILITE 95%

Les coups sortent facilement, la prise en main est immédiate.

INTERET 95%

Après une flamboyante sortie sur Saturn, cette conversion est une réussite. Beau, rapide, fluide et long, c'est un méga hit à posséder absolument.

AIRBOARDER 64

Avec une planche comme ça aux pieds, on peut aller n'importe où, même sur l'eau.

Après l'excellent 1080° Snowboarding, les jeux de glisse devraient se succéder sur la N64. Airboarder emprunte donc ce filon très à la mode, mais cette fois-ci sur des skate-boards futuristes.

Des amoureux de "Retour vers le futur" se souviendront toujours de l'overboard, le skate-board flottant sans roulettes sur lequel Marty MacFly voguait sans peine. Eh bien, figurez-vous que, grâce à Airboarder 64, votre rêve de monter sur des planches volantes va devenir réalité. Ce jeu vous offre quatre personnages au départ (plus quatre cachés), quatre stages et plusieurs modes. D'abord un mode Lecture qui correspond au Training, et un mode Freerun où l'on peut se promener librement dans les niveaux.

Cette rampe offre assez d'élan pour faire un trick de la mort-qui-tue !

Ensuite, un mode Coin vous propose de récupérer toutes les pièces d'un niveau : fouiller tous les recoins de chaque niveau sera nécessaire. Souvent, certaines pièces sont perchées très haut. Pour les atteindre, il faudra sauter à l'aide de rampes. Les tricks occupent la majeure partie du dernier mode, le Street Work. Dans un temps très limité, le but est de passer sur les rampes pour faire des tricks, afin de gagner le maximum de points. Les boutons sont très simples. Z sert pour accélérer, A pour sauter, B pour le turbo et C pour tourner dans tous les sens. Bien sûr, Airboarder 64 se joue avec le stick analogique. Remarquons juste que le jeu se rapproche bien plus du snowboard que du skateboard. D'abord, parce que les planches sont très grandes. Elles sont divisées en catégories Free Ride et Alpine. De plus, les figures sont toutes tirées du snowboard. Il ne reste que les rampes en demi-cercle, qu'on trouve de temps en temps, pour rappeler le skate. Les circuits s'apparentent plus à d'énormes terrains où l'on se balade qu'à une pente avec une arrivée. Airboarder 64 lance donc un nouveau type de jeu de glisse, entrevu avec Snow Racer 98.

La Tour Eiffel, telle que la fantasment les Japonais...

Attention aux voitures ! Elles pourraient vous écraser...

AVIS OUI, MAIS...

Après la fièvre de 1080°, la barre des jeux de glisse a été placée très haut. Airboarder 64 se classe plutôt dans les petits jeux sans prétention mais très originaux. C'est un peu lent, mais les différents modes sont finalement très amusants. Je reste un peu sur ma faim, car visiter un niveau, c'est bien, mais dévaler des pentes, c'est encore mieux. Avec des planches comme ça, on aurait pu faire des choses extraordinaires. Mais, Human n'a pas su exploiter cette idée très originale. Dommage...

GIA

AVIS OUI !

Airboarder 64 est impressionnant ! D'abord (pour ceux qui connaissent "Retour vers le Futur"), c'est un jeu de Skateboard où vous utilisez une planche volante (comme Marty). La liberté de mouvements et le nombre de tricks possibles grâce au décor donnent au jeu une profondeur inégalée – on peut tout utiliser : bacs à fleurs, jets d'eau, pancartes... De plus, les graphismes sont superbes, le jeu rapide et la bande-son très sympa. Une fois qu'on commence à y jouer, on ne peut plus s'arrêter !

CHEUB

DES TRICKS ET DES TRICKS

Airboarder 64 offre la possibilité de faire des tricks impressionnants. Quand vous trouverez des rampes, n'hésitez pas à balancer le Turbo pour aller le plus haut possible. Voilà un échantillon des tricks qu'il est possible de réaliser.

Ce circuit plonge dans une maison de géants, avec des meubles énormes et des lits gigantesques.

Sur cette rampe, on peut friser les 100 km/h.

- Version : IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : HUMAN
- Editeur : HUMAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- OVERBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY PACK

PRESENTATION 85%

La N64 n'a jamais brillé de ce côté. Airboarders ne fait pas exception à la règle.

GRAPHISMES 89%

C'est joli dans l'ensemble. Les décors sont variés, tant en intérieur qu'en extérieur.

ANIMATION 89%

Aucun ralentissement. Ça bouge bien, mais c'est un peu trop lent.

MUSIQUE 45%

Médiocre. Mieux vaut jouer sans le son.

BRUITAGES 60%

Il y en a peu et ils sont très basiques. Même les chutes se font en silence.

DUREE DE VIE 85%

Avec quatre persos cachés, et plusieurs circuits secrets, il y a de quoi faire.

JOUABILITE 88%

La planche répond bien, il faut juste s'habituer aux virages très serrés.

INTERET 83%

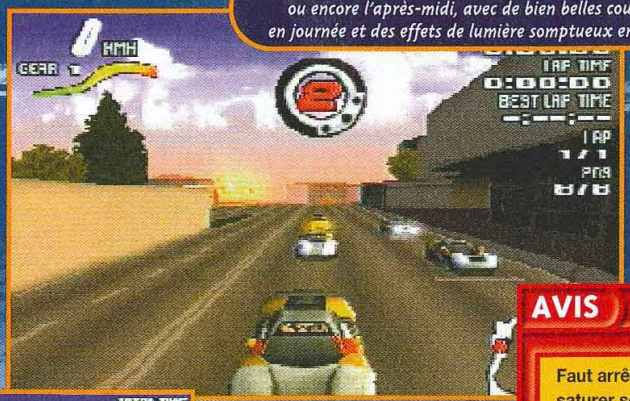
Un jeu de glisse original, avec des idées novatrices. Mais après 1080° Snowboarding, Airboarder 64 semble un peu dépassé.

Motorhead

Il existe quelques courses de vaisseaux futuristes mais peu de simulations automobiles du même genre. Motorhead propose cette ambiance qui plaît tant en ce moment. Les joueurs trouveront-ils suffisamment de bons ingrédients dans ce soft pour investir avant la sortie du gros titre (GT Hahaha!) de Sony ? Voyons ça de plus près...

Au départ, il n'y pas foule de choix concernant les véhicules et les circuits, et quel que soit le mode choisi (Ghost, Time Attack, 2P, etc.), vous devrez concourir dans la League pour faire apparaître plus de deux courses et trois véhicules de base. Il y a trois divisions. A chaque finish d'un de ces trois challenges, vous obtiendrez deux nouvelles courses et trois véhicules. Un total de huit circuits pour dix véhicules (la division zéro débloque le dernier véhicule), donc. Si les voitures ont un design des plus futuristes, les décors eux ne sont pas marqués à outrance mais semblent indiquer que la simulation se déroule dans un futur assez proche. Bien que ce soit à la mode dans bon nombre de simulations auto, il n'est pas possible d'augmenter les capacités de son véhicules, ni d'acheter de quelconques "parts". Les circuits de Motorhead ont une particularité un peu surprenante pour le néophyte. La grande spécialité du jeu tient à certaines routes peuvent être bloquées par une bifurcation à sens unique. Si bien que les premières fois que vous vous battrez contre l'ordinateur (en League ou en Single Race), vous aurez une chance sur deux de vous prendre un mur ! Il vaut mieux que ça arrive en Single Race mais, de toute façon, pensez à vous entraîner car les concurrents sont assez forts.
A cause de sa conception un peu trop classique, le jeu manque d'originalité.
Et même s'il est bien speed, ses décors un peu vides et son manque d'idées générales n'en font pas le hit du moment.
Car une bonne réalisation technique et l'absence de gros défauts ne suffisent pas à faire l'intérêt d'un jeu !
Qu'on se le dise...

Au départ, ça castagne dur, mais comme d'habitude, vous saurez vous faire une place...



Les courses ont lieu à plusieurs moments : la nuit, à l'aube, ou encore l'après-midi, avec de bien belles couleurs en journée et des effets de lumière somptueux en soirée.

Les bousculades avant de franchir la ligne d'arrivée sont fréquentes et parfois dramatiques... Vous étiez premier, snif !

La possibilité de régler la dureté des amortisseurs ou celle des pneus aurait-elle été oubliée ?

AVIS NON !

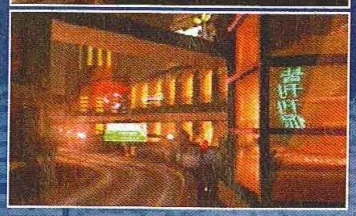
Faut arrêter avec les simulations. On commence à saturer sévère... Chaque mois amène deux ou trois jeux de course supplémentaires, et à chaque fois le consommateur ne sait plus où donner de la tête. Alors, pour couper court au débat, voici les trois simulations qui méritent, à mon avis, le détour sur PSX : Micromachines V3 (pour le fun) ; Gran Turismo (pour la classe) ; et WipEout 2097 (pour les trips futuristes). Motorhead est très loin d'être mauvais. C'est une simulation supplémentaire. Très clean mais pas assez originale.

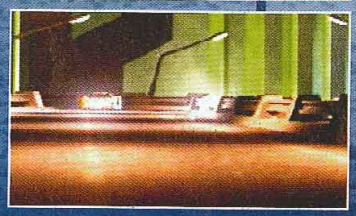
SPY

En général, si la route est large, c'est que ça glisse sur le bas-côté !

Chaque fois que le premier franchit la ligne du tour, un panneau indicatif, avec les temps de tous les concurrents, apparaît.

Les virages relevés augmentent le risque d'accidents. Attention !





AVIS OUI, MAIS...

Motorhead est une bonne simulation. Cela veut dire que l'animation est très correcte, les déplacements très rapides, les graphismes beaux, lissés et colorés avec de suprebes effets de lumière, les courses pleines de surprises (carambolage, sauts, etc.), les caisses bien maniables, etc. Mais voilà, on s'ennuie ! la conception est archi-classique et si les bolides se veulent futuristes, il n'en n'est pas de même des courses dans leur déroulement : pas de possibilité de booster son véhicule, pas de règles novatrices... Bref, rien qui le démarque des autres !

WITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TSL
- Éditeur : GREMLIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 90%

Bonne cinématique d'intro et menus à look futuriste.

GRAPHISMES 89%

Textures lisses, paysages agréables et variés, mais les voitures se ressemblent.

ANIMATION 87%

Même avec huit caisses à l'écran, vitesse et fluidité sont de la partie.

MUSIQUE 80%

De bonnes ziques, style techno, malheureusement un peu molles.

BRUITAGES 86%

Crissement de pneu, froissement de tôle, il y a même un Klaxon pour les enragés !

DUREE DE VIE 80%

Débloquer les différentes voitures et circuits vous amusera un temps, pas plus.

JOUABILITE 92%

Très maniable, plusieurs configs possibles. Compatibilité avec le paddle analogique.

INTERET 84%

On est bien loin d'un Gran Turismo ! Le jeu, très bien réalisé, est un peu trop vide pour obtenir une note conséquente.

斗斗 Bushido Blade 2

Alors que SCEE lance Bushido Blade sur le marché français, Bushido Blade 2 sort au Japon et chez les spécialistes de l'import. Quand en est-il de cette nouvelle version de combats à chance unique ?

Dans Bushido Blade 2, il est hors de question de gesticuler dans tous les sens en poussant des cris bizarres et en lançant moult boules de feux et autres effets paranormaux. Ici, on s'entre-tue avec sérieux...

Plusieurs armes sont à votre disposition : la petite épée, la grande, le katana court ou long, la hallebarde et la lance. Donc, pas de nouvelles armes par rapport au premier épisode.

Comme dans tout jeu de baston, il y a les bons et les méchants. Avec les gentils, vous aurez droit à la hallebarde, avec les méchants à la lance. De plus, l'itinéraire des combattants diffère selon leur cause, bonne ou mauvaise. Les combats se déroulent en une manche, un coup de lame, et c'est fini.

Il y a trois ou quatre postures de combat, haute, basse, moyenne et certains personnages peuvent sortir deux épées. Lorsque vous commencerez le jeu, vous serez confronté à un ninja, il faudra le battre plusieurs fois pour passer au combat suivant qui vous opposera à un combattant du jeu. Il s'agit d'une sorte de mode Entraînement pour se préparer au combat suivant. Le principe du jeu, assez complexe, alterne combats contre ninja, combats contre personnages puis changements de perso.

Comme dans le premier épisode, vous respecterez le code de l'honneur, pas de touche à terre, ni dans le dos, etc. En revanche, les cinématiques de fin ne sont pas en images de synthèse, que vous ayez respecté le code ou non. Dans chacun des modes proposés (Story, Battle, Versus, Time Attack, Training, etc.) vous pourrez choisir de jouer en vue subjective (en mode 2 joueurs vous devrez utiliser le mode link pour bénéficier de cette vue). Voilà, tout est dit. Comme vous pouvez le constater, mis à part le nombre de persos et la vue subjective disponible dans tous les modes, il n'y a pas foule d'innovations.

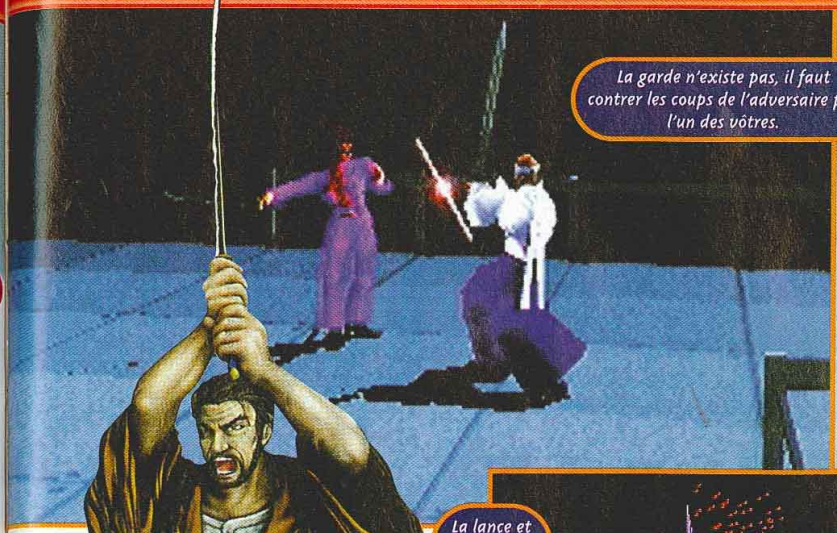
En mode Time Attack, vous devez remporter cent combats en un minimum de temps !

AVIS OUI, MAIS...

La nouvelle simulation à l'arme blanche est arrivée. Les changements ne sont pas conséquents. Plus de persos, une vue subjective dans tous les modes, mais à part ça... On prendra quand même un plaisir certain à incarner ces combattants qui n'ont pas droit à l'erreur. Le soft bénéficie d'une bonne réalisation technique (les décors sont toutefois un peu vides), mais le fun y est moins présent que dans Bloody Roar ou Dead or Alive. Difficilement comparable aux autres jeux de baston, il trouvera bien ses adeptes..

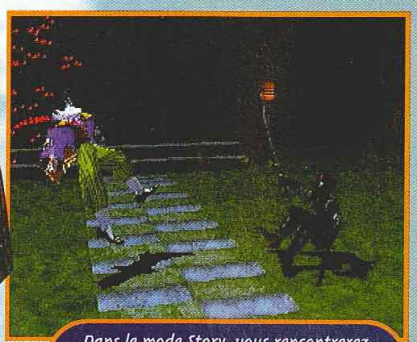
SWITCH

La plupart des stag... une technique d'es... dissimuler le c...



La garde n'existe pas, il faut contrer les coups de l'adversaire par l'un des vôtres.

La lance et la hallebarde permettent de maintenir l'adversaire à distance. Un avantage qui pallie leur manque de rapidité.



Dans le mode Story, vous rencontrerez des ninjas. Il faut leur asséner plusieurs coups de lame, alors qu'eux vous éliminent en un coup, c'est pas juste.

La plupart des stages sont très sombres, une technique d'escroc qui permet de dissimuler le clipping de la 3D.

AVIS OUI, MAIS...

Les améliorations ne sont aussi colossales que ce nous pouvions attendre, mais au moins le jeu est devenu "regardable". Moins de bugs, plus de couleurs, enfin des transparences... On retrouve la pâte de Square. Sinon ? Le principe de jeu est toujours aussi déroutant et pas toujours très fun, mais le concept arrive à accrocher si tant est que l'on soit avec un bon pote avec qui se fritter. Seul, on se lasse un peu trop vite, même si la découverte de nouvelles techniques est toujours aussi excitante. N'oubliez pas quand même que ce jeu est très spécial.

SPY

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Editeur : SQUARESOFT
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COMBATS À L'ARME BLANCHE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION 91%

Une intro pêchue avec de belles images de synthèse dans un esprit très samouraï.

GRAPHISMES 89%

Des textures lisses et de nombreuses couleurs, les effets de lumière sont réussis.

ANIMATION 92%

Les mouvements, postures et animations sont fluides et nombreux.

MUSIQUE 90%

Des thèmes très nippons, on aime ou non...

BRUITAGES 92%

Frottements des lames, incisions, cris d'agonie ou de rage, on est gâtés.

DUREE DE VIE 90%

Vingt persos au total et pas mal de coups spéciaux. De quoi jouer un bon moment.

JOUABILITE 92%

Les persos sont bien caractérisés et, en général, maniables.

INTERET 86%

Un genre particulier qui change des jeux de baston ordinaires, bien conçu et avec un bon paquet de personnages. Très proche du premier volet.

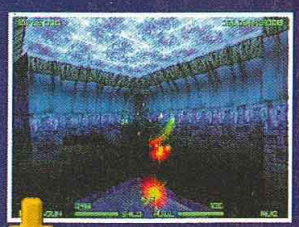
FORS

ET LA LUMIÈRE FUT

Un des points forts de Forsaken est très certainement la qualité de ses graphismes. On ne compte plus les effets de transparence ni les reflets en temps réel des lasers ou des explosions sur les décors. On se croirait un 14 juillet !

Certaines tourelles, généralement situées à des endroits stratégiques, vous canardent de rayons orangés.

Chaque laser ou missile que vous tirez produit une source lumineuse qui se réfléchit en temps réel sur les décors.

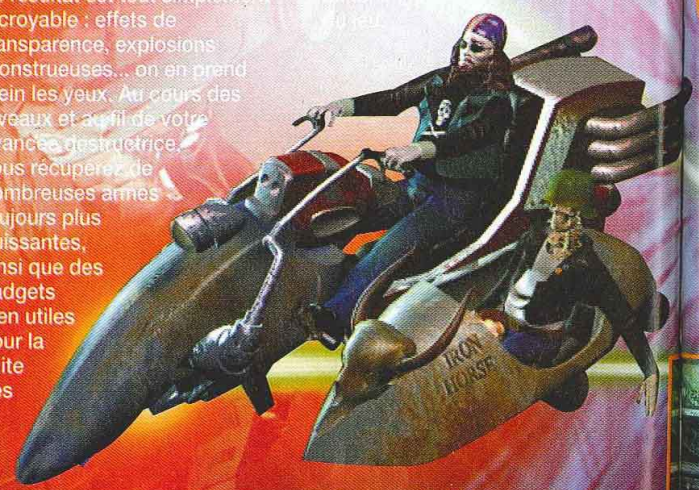


Une des salles du vieux temple. La lumière des blocs du plafond se reflète dans l'eau au sol. Une petite merveille !

Ce robot ne dispose pas d'une armure très puissante. Par contre, ses armes sont dangereuses.

La Playstation n'échappe pas à la mode du moment, les Doom-like. Largement inspiré du jeu Descent, Forsaken en reprend les grandes lignes et vous propose de prendre les commandes d'une moto futuriste. Renversant !

Les Doom-like pullulent sur Playstation, dans le cas de Forsaken, il est bon de rappeler qu'il s'agit d'un jeu à la Descent. Dans Descent, on dirigeait un engin à l'intérieur d'un réseau de cavernes étroites et peuplées d'ennemis en tout genre. Sa grande originalité tenait aux déplacements dans toutes les directions : 360° de liberté [illegible] ! Sorti d'abord sur PC, il a [illegible] du attendre le mois de mars [illegible] pour le voir sur Playstation [illegible] que d'une exc[illegible]tion sur [illegible]ble, [illegible] ne fut pas au rendez-vous. Deux ans plus tard, c'est au tour de Forsaken de tenter sa chance. Si le principe est absolument identique à Descent, Forsaken s'en détache par une réalisation époustouflante, notamment au niveau des graphismes et des animations. Il faut dire qu'en deux ans, Sony a dévoilé aux développeurs de nouvelles librairies de codes de programmation pour sa Playstation. Chaque niveau est donc l'occasion de découvrir de magnifiques textures, ainsi que des effets lumineux bluffants. Le meilleur exemple étant certainement le vieux temple dans lequel on aperçoit de somptueuses fresques ainsi que de gigantesques blocs fluorescents de lumière bleue. Le résultat est tout simplement incroyable : effets de transparence, explosions monstrueuses... on en prend plein les yeux. Au cours des niveaux et au fil de votre avancée destructrice, vous récupérez de nombreuses armes toujours plus puissantes, ainsi que des gadgets bien utiles pour la suite des événements : recharge de munitions, boucliers protecteurs et autres clés de couleur pour ouvrir certains passages. Un mode 2 joueurs est également disponible et propose des [illegible] en écran splitté : nul [illegible] d'avoir deux consoles ou [illegible] pour affronter un ami. [illegible] idée qui vient [illegible]



Les missiles plus puiss nombre est

RSAKEN

Les effets lumineux varient en fonction des ennemis et des armes utilisées.

MODE 2 JOUEURS

Un Doom-like (ou un Descent-like) sans mode multijoueur, c'est un peu comme Switch sans son Balisto : impensable. Forsaken dispose d'un mode 2 joueurs en écran splitté très performant. Chaque participant dispose d'une moitié d'écran et affronte l'autre dans un combat sans merci.

Difficile de se trouver tant les niveaux sont gigantesques. Mais quand le face à face a lieu, nous assistons à un véritable carnage !

Il arrive souvent que les deux joueurs meurent en même temps tant la violence des combat est intense et brutale.

Les missiles Solar sont de loin les plus puissants. Attention, leur nombre est toutefois très limité !

Difficile de se débarrasser des ennemis volants. Ils se déplacent rapidement et vous poursuivent si vous fuyez !

AVIS OUI, MAIS...

Forsaken, c'est incontestable, est très certainement le meilleur Descent-like sur PS. Il faut avouer que les représentants du genre ne sont pas nombreux. Quoi qu'il en soit, Forsaken dispose de graphismes très réussis et d'une animation aussi souple que rapide. L'intelligence artificielle des ennemis est élevée et ils ne se laissent pas faire, même en mode Facile. Le seul reproche que je ferai à ce jeu, c'est qu'on butte des robots et des tanks, et ça c'est beaucoup moins amusant que des monstres de chair et de sang !

NIIICO

FORSAKEN

KILL'EM ALL

Forsaken, comme tout jeu du genre, ne brille pas par la richesse de son scénario. Vous êtes plongé dans un univers constitué de labyrinthes 3D infestés d'ennemis. Il n'y a qu'un moyen d'en réchapper : tirez sur tout ce qui bouge. Pas de pitié !

Libre de tout mouvement, ne soyez pas étonné d'avoir parfois la tête à l'envers !

Il existe différent types de tank, et leur blindage varie en fonction des modèles.

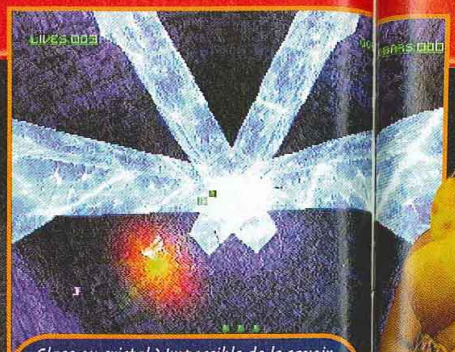
Les monstres volants, très mobiles sont les plus dangereux à cause de leur intelligence artificielle.

Le vieux temple est de loin le niveau le plus réussi. Notez les textures appliquées sur les décors.

Votre armement évolue. Cependant, certaines armes sont moins efficaces que d'autres.

Une petite envolée au raz de la lave en fusion, ça vous chante ?

Où que vous vous déplaciez, vous êtes toujours le malvenu.



Glace ou cristal ? Impossible de le savoir, mais la lumière créée par ces blocs lumineux semble magique.

L'introduction du jeu est une très longue séquence cinématique en images de synthèse. Gore !

AVIS OUI, MAIS...

Après l'excellent Turok, Acclaim sort un nouveau Doom-like dans la lignée de Descent. On est tout de suite séduit par la qualité de la réalisation, indiscutablement le point fort de Forsaken. L'action est soutenue et les ennemis assez redoutables pour offrir une bonne durée de vie. La seule ombre au tableau vient de ce que l'on ne shoote que des robots, ce qui est bien moins excitant que les déluges d'hémoglobine. Les tueurs regretteront l'absence du côté gore qui fait le charme de ce type de massacre.

AHL

...e le savoir, ...es blocs ...que.

Il ne fait pas bon traîner dans certaines salles. Un système de sécurité déclenche de gigantesques éclairs qui détruisent votre bouclier.

Il existe pas moins de 17 personnages disponibles.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PROBE
- Éditeur : ACCLAIM
- Disponibilité : MAI
- Prix : D

- DESCENT-LIKE
- 12 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : OUI
- Sauvegarde : PASSWORD

PRESENTATION 90%
Une intro en images de synthèse et des options claires.

GRAPHISMES 94%
Les plus beaux du genre sur Playstation. Un festival d'effets spéciaux.

ANIMATION 94%
Magnifique, ultra rapide et fluide.

MUSIQUE 89%
La musique colle parfaitement à l'action grâce à des rythmes soutenus.

BRUITAGES 80%
Nombreux et de bonne qualité, mais... répétitifs.

DUREE DE VIE 88%
Intéressante avec de nombreux niveaux, variés et de difficulté croissante.

JOUABILITE 87%
La prise en main est ardue. Par la suite, ça baigne.

INTERET 90%

Forsaken est le meilleur jeu du genre sur Playstation avec des graphismes de qualité et animation décoiffante.

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Sorti au début de l'année au Japon, Gran Turismo arrive enfin en version officielle. Plus qu'une simple adaptation de la version japonaise, Sony a fait les choses en grand et propose de multiples améliorations : vitesse accrue de 25%, bugs d'affichage corrigés, une vue arrière supplémentaire et un moteur d'affichage entièrement réécrit ! Qui dit mieux ?

Avec la Coupe du monde qui approche à grandes enjambées, la mode chez les sportifs informatiques va incontestablement au football. Cependant, il est un jeu qui risque de faire de l'ombre au ballon rond : Gran Turismo. Cette simulation de course de voitures est exceptionnelle pour plusieurs raisons. Tout d'abord par le nombre d'écuries représentées, pas moins de dix marques, mais aussi par le nombre de voitures disponibles. A raison de quatre voitures minimum par écurie, vous aurez le choix entre une bonne cinquantaine de véhicules. Et ce n'est pas tout ! Sachez qu'il est possible d'acheter de nouveaux véhicules et de gagner des modèles inédits en remportant certaines courses. Au final, ce ne sont pas moins d'une bonne centaine de bolides que vous piloterez. Le délire total ! Encore plus surprenant, il est possible de paramétrer chaque voiture : suspensions, dureté de la transmission... et bien évidemment de sauvegarder le tout sur Memory Card. Le grand luxe. Voici pour les spécifications techniques. Viennent ensuite les courses à disputer. En début de partie, seules quatre courses sont ouvertes. Par la suite, en •••

MODE 2 JOUEURS

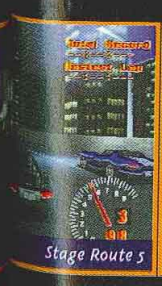
Il y a fort longtemps, certains jeux proposaient un mode 2 joueurs en link, c'est-à-dire avec deux Playstation reliées entre elles par un câble. Inconvénient : il faut deux télés et deux jeux. De nos jours, le mode 2 joueurs en simultané se fait sur un seul écran, un sacré avantage !

L'écran est séparé en deux horizontalement. Et on ne perd rien de l'action !

A tout instant de la partie, l'écart entre les joueurs est affiché sur l'écran.

VA FAIRE LES COURSES !

Gran Turismo compte au total huit circuits. Mais, en début de partie, vous ne pourrez exercer vos talents de pilote que sur quatre d'entre eux. Vous devrez terminer à la première place sur chacun d'eux pour accéder à de nouveaux circuits.



TROIS VUES SINON RIEN !

Un des changements, par rapport à la version japonaise, est l'apparition d'une nouvelle vue. Il y en a désormais trois dans la version officielle de Gran Turismo.

La vue interne est de loin la vue la plus jouable.

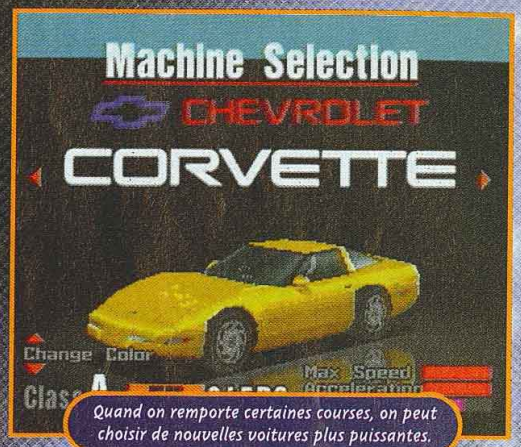
Voici la nouvelle vue de la version française.

Une vue plus éloignée, mais moins jouable.

AVIS OUI !

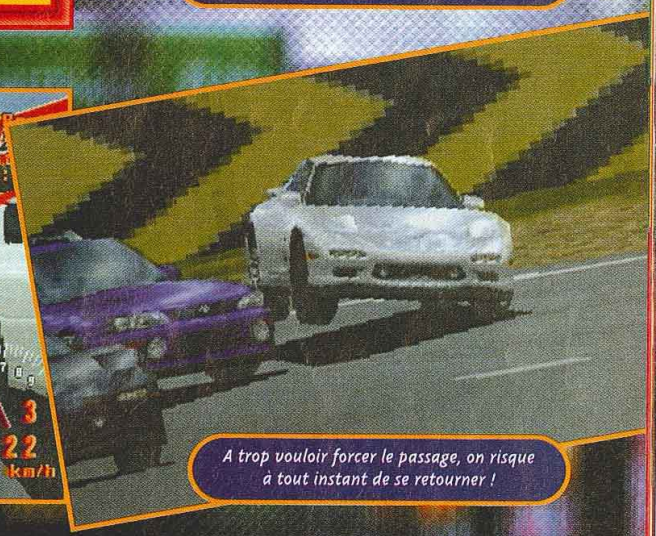
Impossible de passer à côté d'une telle simulation. Gran Turismo est ce qui se fait de mieux pour l'instant et risque de rester longtemps sur la plus haute marche du podium. Les animations sont d'une incroyable rapidité et d'une grande fluidité. La conduite est réaliste. Le nombre astronomique de voitures différentes satisfera les pilotes les plus expérimentés, et le mode Replay mettra tout le monde d'accord : Gran Turismo est une bombe !

NIIICO



Quand on remporte certaines courses, on peut choisir de nouvelles voitures plus puissantes.

Il est parfois utile de couper dans les virages, au risque de froisser la tôle de son bolide.



A trop vouloir forcer le passage, on risque à tout instant de se retourner !

Clubman

Stage Route 5

Autumn Ring

Deep Forest

Special Stage Route 5

Grand Valley

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

••• terminant parmi les meilleurs, vous gagnerez le droit de participer à de nouvelles épreuves. Au final, ce ne seront pas moins de huit circuits qui vous seront accessibles. Dans chaque course, vous affronterez cinq concurrents, et il faudra que vous terminiez premier pour espérer "ouvrir" de nouveaux circuits. Mais la conduite ne s'improvise pas et vous devrez passer de longs instants sur le bitume pour apprendre à négocier parfaitement virages serrés, freinages difficiles et dérapages en toute sécurité. Pour ceux qui désirent se perfectionner, il existe différentes épreuves pour passer trois types de permis : les permis A, B et International. Attention, certains examens sont d'une difficulté redoutable. Enfin, sachez que le moment le plus attendu de la course est... le Replay. Jamais, nous disons bien jamais, une simulation de course n'avait proposé de telles images. Le réalisme est si poussé qu'on se croirait devant un reportage à la télévision. Le mouvement des caméras est étudié au millimètre près et rien n'a été laissé au hasard. Durant le mode Replay, on appréciera le reflet des décors sur la carrosserie des voitures. C'est à tomber par terre ! Gran Turismo propose aussi un mode 2 joueurs en écran splitté d'une excellente réalisation. Les courses sont toujours aussi rapides et les animations aussi fluides. Enfin, Sony annonce que les routines d'affichage ont été entièrement réécrites et que le jeu gagne ainsi en rapidité : pas moins de 25% de gain par rapport à la version japonaise. Qui l'eût cru ? Gran Turismo, c'est comme les années bissextiles, ce n'est pas sale et ça arrive tous les quatre ans.

La vue interne est spectaculaire, spécialement quand on part en couilles.

Le mode Replay affiche parfois des vues spectaculaires comme ici au ras des roues avant !

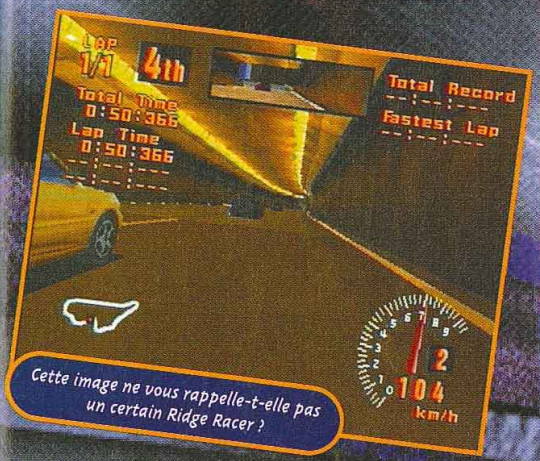
Le rétroviseur est très utile pour savoir si des concurrents sont derrière vous ou non.

Une vue d'ensemble qui apparaît uniquement lors des Replays.

Z'A
PR
CONSO
PLAYS
SOLUCES COMPLÈ
Resident E
Gran Theft Au
Alerte rouge
GUIDES DE L'EXPÉ
• GRAN TURISMO
• COOLBOARDERS
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
Evil 2, ur
de Coolb
GTA. A n
Cette image
un c
AVIS
Le meil
arrive e
finition
Cette ve
GIA

Z'AVEZ UN PROBLEME ?

Alors, on a un petit problème pour dégotter tous les permis, ou pour découvrir les voitures cachées de Gran Turismo ? Qu'a cela ne tienne, vous retrouverez dans notre prochain hors-série de Consoles+ (en vente début mai) le guide de l'expert de ce jeu de dingue. Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, on vous a mitonné 30 pages de soluce et de secrets sur Resident Evil 2, un guide complet sur Alerte Rouge, le guide de Coolboarders 2, Bushido Blade, Bloody Roar, et GTA. A ne louper sous aucun prétexte.



Cette image ne vous rappelle-t-elle pas un certain Ridge Racer ?

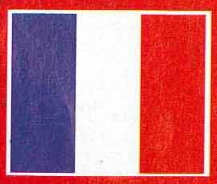
REPLAY... STATION

Le mode Replay est incontestablement l'un des moments magiques du jeu. Quel que soit votre classement à l'arrivée, le Replay rediffuse l'intégralité de la course avec des caméras dynamiques et des effets visuels inédits.

AVIS OUI !

Le meilleur jeu de caisses de tous les temps arrive enfin en France ! Et pour l'occasion, la finition a été peaufinée. Mais, restons objectif. Cette version est censée être plus rapide que la japonaise... Mais bon, les changements sont invisibles. Le nom de certaines voitures a carrément changé (dont la Concept Car). Les musiques sont beaucoup plus hard. Personnellement, je préfère les anciennes. Cela dit, Gran Turismo est un grand jeu. Si vous ne l'achetez pas, vous passerez à coup sûr à côté d'un monument.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SCEI
- Disponibilité : MAI
- Prix : D

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : PASSWORD

PRESENTATION 93%

Une introduction sublime en images de synthèse et des ralentis impressionnants.

GRAPHISMES 95%

C'est à ce jour la plus belle simulation de course de voitures sur Playstation.

ANIMATION 90%

D'après Sony, cette version est plus rapide que la japonaise. S'ils le disent...

MUSIQUE 86%

Les thèmes sont différents dans cette version et de bonne qualité.

BRUITAGES 87%

Le bruit des moteurs est réaliste et varie en fonction des modèles.

DUREE DE VIE 95%

Longue. De nombreuses options et un mode Championnat efficace.

JOUABILITE 95%

Un apprentissage est nécessaire, car chaque voiture se conduit différemment.

INTERET 95%

Gran Turismo est "la" simulation de course de voitures de l'année. Graphismes impeccables, maniabilité, animation rapide... la classe !

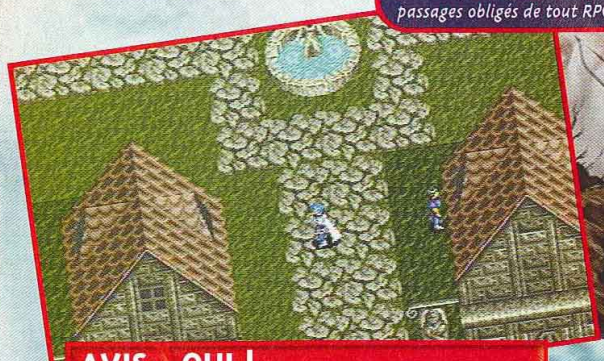
PHANTASY STAR COLLECTION

Si la Saturn n'est pas votre première console Sega, vous connaissez forcément la saga des Phantasy Star, dont le premier volet est apparu il y a onze ans. Peut-être même y avez-vous joué sur Megadrive ou Master System ?

Premier volet sur Master System, les monstres sont déjà laids !

Une petite amélioration graphique apparaît tout de même avec le second titre.

Avec Phantasy Star, on revient aux racines du RPG car ce jeu fait partie des quelques titres mythiques à l'origine du genre avec Y'S, Zelda, Dragon Quest, Xanadu, Dragon Slayer et quelques autres (la grande époque de Falcom) ! Bref, c'est tout un morceau de l'histoire des jeux vidéo que contient cette compil – qui pour une fois est complète ! Car, sur ce CD, vous trouverez l'intégrale des Phantasy Star, c'est-à-dire les quatre premiers volets, un cinquième étant en préparation pour la Saturn. En intro, vous pourrez voir les spots télé qui ont été conçus pour chacun des jeux : c'est un peu kitsch mais toujours marrant. De plus, vous pourrez aussi admirer une série d'illustrations en rapport avec chaque jeu : des planches de manga, des story-boards et bien des dessins couleur. L'ambiance des Phantasy Star est un savant mélange, une touche d'heroic-fantasy mêlée à une dose de SF. Les interfaces sont un peu arides et si vous ne connaissez pas ces jeux ou si vous avez l'habitude de jouer en japonais, cela risque d'être un peu galère.



Phantasy Star 3 : les villages, passages obligés de tout RPG.

Dans le quatrième épisode, les magies sont fort impressionnantes !

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : -**
- **Textes : JAPONAIS**

- **Développeur : SEGA**
- **Éditeur : SEGA**
- **Prix : E**
- **1 JOUEUR**
- **RPG**

PRESENTATION 87%
Des pubs télé japonaises. C'est une idée assez marrante.

GRAPHISMES 80%
Ceux de la Master System, puis de la Megadrive...

ANIMATION -
Dans un RPG, ce n'est pas un critère déterminant.

MUSIQUE 83%
Mouais, ça a pas mal vieilli tout ça !

BRUITAGES 83%
Rien de spécial, c'est un peu poussiéreux bien sûr.

DUREE DE VIE 95%
Ah ! ah ! ah ! vous en avez pour des siècles...

JOUABILITE 84%
L'interface est un peu aride, mais en s'accrochant, ça passe.

INTERET 85%
Une vraie compilation, les quatre jeux sur un seul CD ! Une bonne affaire, et un collector.

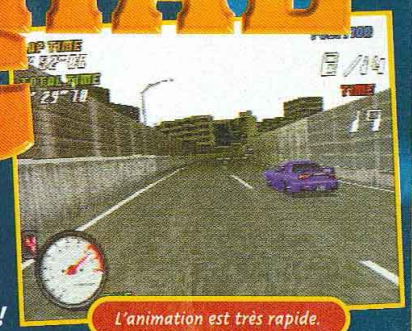
AVIS OUI !

Pour une fois que sort une compil qui n'est pas une semi-escroquerie ! C'est bien sûr avant tout et presque uniquement aux nostalgiques que s'adresse ce genre de produit. Si vous en êtes, Phantasy Star Collection est un très bon choix. D'autant que si vous voulez finir les quatre volets, vous en avez pour des heures ! Graphiquement, ça date, mais bon, le 3 et le 4 nè choquent pas trop. Et puis, le plus important dans un RPG, ce ne sont pas les graphismes, mais bien l'ambiance du jeu et son intérêt. De ce côté, les Phantasy Star sont rodés.

PANDA

WAGON TRIAL RACING

Que diriez-vous de prendre le volant d'un bolide pour participer à des courses sauvages dans la périphérie de Tokyo ? Eh oui, on parle bien de course sans règles, où il faut juste échapper à la police et arriver en tête !



L'animation est très rapide.

Tout d'abord, il faut savoir que Wagon Trial Racing tient sur deux CD ! Cela s'explique par le nombre de scènes filmées entrecoupant les courses et les séquences du jeu, car en mode Story vous aurez un grand nombre de missions à remplir... Il faudra, par exemple, venger le frère d'une charmante jeune fille, qui a été envoyé à l'hôpital lors d'une course sauvage. La plupart des courses se déroulent en ville ! Il faudra esquiver les véhicules "normaux", comme les voitures de police ! Il est également possible de jouer en mode Arcade et de disputer les quatre courses accessibles au début. De même, vous trouverez de nouvelles voitures dès que vous aurez avancé un peu. L'ambiance très "hors piste" est fort sympathique. De même, les scènes filmées donnent un certain cachet à l'ensemble. La prise en main est aisée, et les modes sont très complets. On peut bien sûr jouer à deux simultanément en écran splitté.

La course se dispute en plusieurs étapes.

On peut afficher le rétroviseur, ce qui évite de se faire dépasser trop facilement.

On peut choisir entre transmission automatique et manuelle.

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : JAPONAIS**
- **Textes : -**

- **Développeur : PACK IN SOFT**
- **Editeur : VICTOR**
- **Prix : E**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **COURSE DE VOITURES**

AVIS OUI !

Il est vraiment dommage que la réalisation technique de ce jeu n'ait pas été plus soignée. Avec une meilleure ambiance sonore et des graphismes plus riches et colorés, ce jeu aurait constitué une belle réussite. Car pour le reste, il a tout d'une grande : il est varié et possède une bonne maniabilité... Avec ses quelques bonnes idées, il reste dans la bonne moyenne. Les amateurs de jeu de caisses seront sans doute intéressés par ce soft sympathique.

PANDA

PRESENTATION 90%
Le jeu est bourré de scènes filmées sympathiques.

GRAPHISMES 85%
Les décors sont pas mal, mais ils auraient pu être plus riches.

ANIMATION 91%
Vraiment très rapide, surtout pendant les courses en ville.

MUSIQUE 82%
Ce n'est pas vraiment le point fort du jeu.

BRUITAGES 83%
Rien de spécial, c'est du classique.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu est long si vous voulez le finir complètement.

JOUABILITE 85%
La prise en main est rapide et la conduite aisée.

INTERET 86%
Wagon Trial Racing n'est pas au niveau de Grand Turismo, mais il est bien sympa.

FINAL FANTASY V

Les scènes cinématiques, grandioses, donnent à FFV un second souffle.

En bateau, des horizons lointains s'ouvrent à vous. Mais parfois, on ne sait plus où aller...

La saga de Final Fantasy avait commencé bien avant le succès du septième volet sur Playstation. Après Final Fantasy IV, Squaresoft continue à dépoussiérer ses tiroirs et nous ressort Final Fantasy V.

Ne vous réjouissez pas trop vite. FF V n'est pas une suite ou une nouvelle version de FFVII, au contraire, il s'agit de son ancêtre. Sorti à l'époque sur Super Famicom, FFV avait séduit une armée de fans. A l'occasion de cette nouvelle sortie, Squaresoft a remis au goût du jour son vieux succès, en incluant des scènes cinématiques grandioses. Outre ces petites nouveautés, on retrouve le jeu original, avec ses graphismes 16 bits et ses sons primaires. Le ravalement de façade reste très discret pendant le jeu. Mis à part les fabuleuses images de synthèse, le jeu ressemble beaucoup au récent FFVII. Pendant les combats, une barre de temps gère vos actions. Le système de sauvegarde est à peu près similaire. A certains endroits "neutres", comme les villages, vous pourrez sauvegarder, mais pas dans les donjons. Vous voyagez à dos de Chocobo. Quelques thèmes musicaux ont été repris de FFVII et les structures des menus se ressemblent étrangement. Par contre, dans FFV, chaque perso peut changer de classe à votre guise. En fonction de cette classe, il pourra utiliser tel type d'arme, aura des compétences plus ou moins élevées, et accès ou non à la magie. Ce choix détermine souvent la victoire dans les combats, le meilleur groupe étant hétéroclite. Bref, les nostalgiques ne seront pas surpris, mais les fans de FFVII rigoleront devant cette antiquité.

Le menu des combats rappelle celui de Final Fantasy VII.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Editeur : SQUARESOFT
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

PRESENTATION	*Une scène cinématique à couper le souffle.*	93%
GRAPHISMES	*Bah... Ce sont les graphismes originaux de la Super Famicom...*	60%
ANIMATION	*Chargement et sauvegarde rapides. Normal pour un jeu 16 bits.*	90%
MUSIQUE	*D'origine.*	60%
BRUITAGES	*Epoque Cromagnon.*	60%
DUREE DE VIE	*Le jeu est long. Malgré son âge, il séduira les fans de RPG.*	90%
JOUABILITE	*Menus un peu compliqués. L'interface rappelle celle de FFVII.*	80%

INTERET 75%

FFV a peu évolué depuis la SFC. A réserver aux nostalgiques, les autres se sentiront entubés.

AVIS OUI, MAIS...

Redonner une nouvelle jeunesse aux ancêtres de Final Fantasy VII, pourquoi pas ? Mais là... on frise le ridicule. Après le quatrième, voilà le cinquième. Et dans quelques mois, ne vous étonnez pas de voir débarquer les autres volets ! Même si le jeu reste charmant et prenant, il y a de l'abus. Squaresoft aurait dû jouer le jeu à fond, en sortant une compilation rassemblant tous les vieux Final Fantasy, au lieu de les ressortir un par un, en donnant l'impression de pomper l'argent des fans...

GIA

Ouh ! voilà un vilain boss...

J-LEAGUE STRIKER

Voilà que Konami nous fait un jeu de foot sur Saturn... étonnant, non ? Et ce n'est pas une conversion de l'excellent ISS, non c'est un jeu original. Alors, que vaut-il par rapport au fantastique World Wide Soccer 98 ?

J-League Striker, comme son nom l'indique, vous transfère dans la ligue de football japonaise. Tous les menus d'options ont été copiés sur ceux d'International Superstar Soccer. On retrouve ainsi la fatigue prise en compte pour les joueurs, un mode Entraînement très complet, plusieurs tactiques... On peut jouer à quatre simultanément dans toutes les configurations possibles. Le jeu est très rapide, et les joueurs ont une bonne vitesse de pointe. Ils peuvent faire des passes, centrer, tirer, tacler, bref ce sont des pros. En plus, ils peuvent dribler, faire des ailes de pigeon pour ramener le ballon devant eux (une roulette). Au moment du tir, on peut mettre de l'effet dans le ballon avec le pad. Le jeu aérien est assez difficile, il faut vraiment bien se placer pour faire une bonne reprise de volée ou une tête. Les gardiens ne sont pas mauvais, assez réalistes, ils n'arrêteront pas une patate tirée des seize mètres, par exemple. Le jeu donne clairement l'avantage à l'attaque, et il ne sera pas évident de stopper ses adversaires.

Encore une acrobatie, quel artiste ce Panda !

Une remise en jeu bien placée.

Le goal est dans les choux.

Un bon centre pour une reprise de la tête.

Une petite roulette, et le Panda se rit du défenseur.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : -

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- Prix : E
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL

PRESENTATION 85%
Pas mal, mais on a déjà vu mieux.

GRAPHISMES 90%
Soignés et très agréables.

ANIMATION 88%
Rapide, mais elle aurait pu être un poil plus fluide.

MUSIQUE 82%
Bon... c'est un jeu de foot...

BRUITAGES 87%
Des commentaires en japonais et des bruitages sympas.

DUREE DE VIE 90%
Les différents modes sont complets.

JOUABILITE 87%
Mis à part pour le jeu aérien, la prise en main est très aisée.

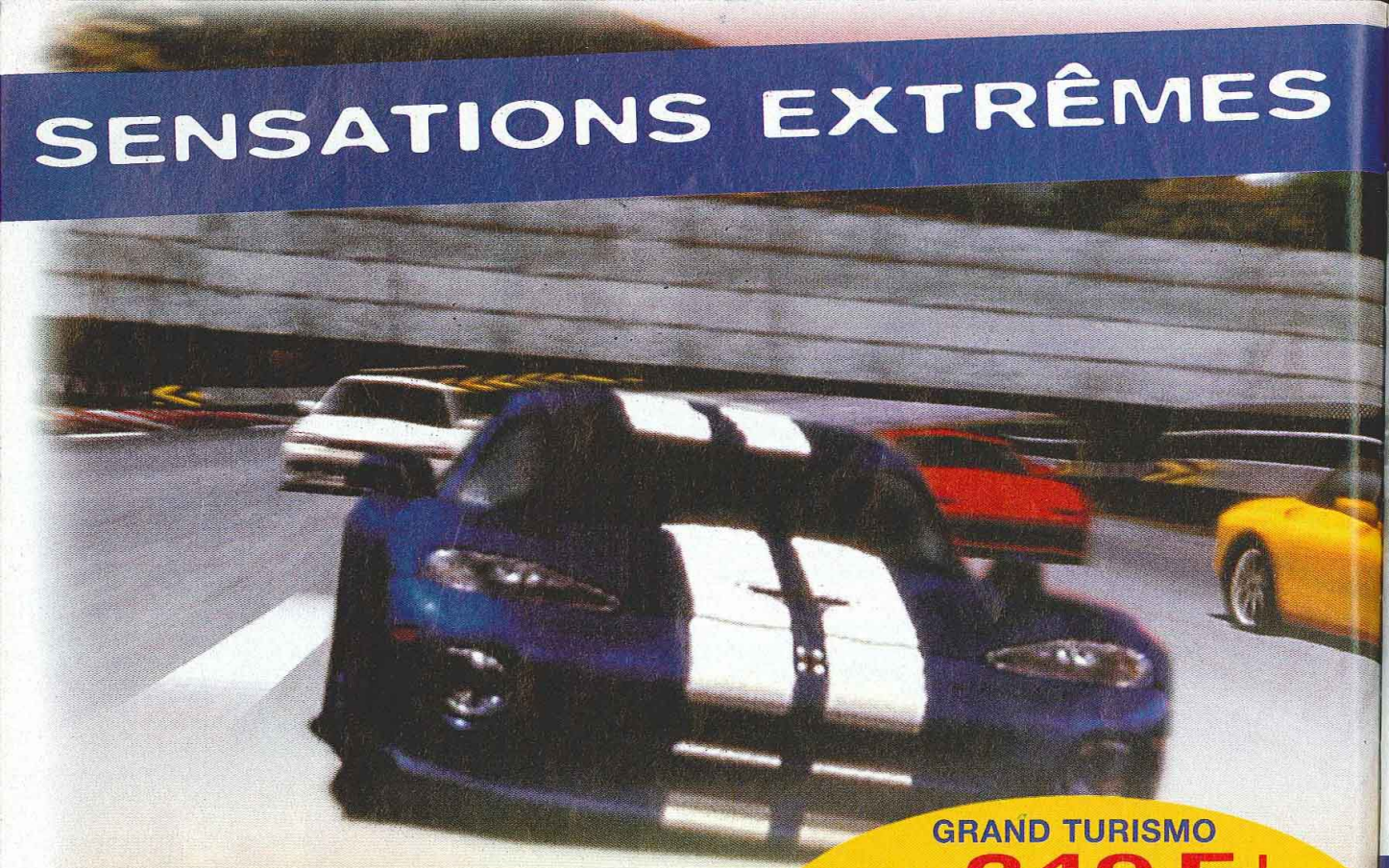
INTERET 89%
J-League Striker est un très bon jeu de foot, pas loin de World Wide Soccer 98.

AVIS OUI !

J-League Striker fait fort en reprenant le système d'optins d'ISS qui est, comme chacun sait, le plus complet. En plus, on peut jouer à quatre simultanément. Le jeu est beau, avec plusieurs vues jouables, ce qui n'est pas si courant... Et la jouabilité est au rendez-vous. Il n'y a que le problème de la défense. Les joueurs manquent d'agressivité, et les tacles ne sont pas assez incisifs et trop longs. Il s'agit tout de même d'un très bon jeu qui comblera tous les amateurs.

PANDA

SENSATIONS EXTRÊMES



GRAND TURISMO : AUTO MAESTRO A PRIX MODERATO !

GRAND TURISMO pour 249 F !

Grand Turismo est dispo à 399 F : Ultima te reprend V. Rally pour 150 F, et te fait profiter du chef d'œuvre automobile au **MEILLEUR PRIX*** !

Barrett

BRIDGESTONE

ERRATUM : une erreur est intervenue dans la publicité du mois dernier. Resident Evil II est disponible chez Ultima pour **399 F** (et non 349 F).

GA

*ULTIM
ton anc
console
marque
jusqu'à
Nintend

FAI

6 NOUVEL

ABBEV

U

ON

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JE
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - F

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN
73, bd Saint-Germain - 7
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne -

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fon
7, Grand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des

OSNY-PONTOISE
Galerie marchande Auchar
Centre commercial de l'Os
Tél : 01 30 38 48 18

L

ULTIMA EN VP

GARANTIES CHEZ ULTIMA !

la PLAYSTATION ou la NINTENDO 64 300 F !*

*ULTIMA reprend ton ancienne console, selon la marque et l'état, jusqu'à 699 F, et te propose la Nintendo 64 à 999 F ou la Playstation à 990 F...

FAIS LE CALCUL !

...Pour un peu, la Nintendo ou la Playstation, C'EST CADEAU !

ULTIMA te reprend aussi tes anciens jeux à prix ARGUS...

6 NOUVELLES ADRESSES : BRUNOY : NOUVEL ESPACE RESEAUX

ABBEVILLE · BREST · CHARTRES · OSNY · LENS · LORIENT

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130

OSNY-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04

AIX EN PROVENCE 04 42 93 12 12
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 50 51 28 41
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AVIGNON 04 90 16 90 37
54, rue Carreterie - 84000

BASTIA 04 95 31 68 70
1, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100

CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poêle perçée - 28000
44 40 48 97

10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LE MANS 02 43 23 35 92
Centre Commercial République - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON 04 72 74 46 39
32, rue Ney - 69006

METZ 03 87 37 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani - 66330 68

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

ROANNE 04 77 70 03 48
75, rue Maréchal Foch - 42300

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

SAUMUR 02 41 67 22 12
7, rue Beaurepaire - 49400

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000

TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, rue Georges Frier - 38500

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOINGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Peter's Plane

DRAGON

Un an après la sortie de Dragon Force, la suite est d'ores et déjà disponible ! Alors, quels sont les changements ? Et le jeu, est-il toujours aussi original et passionnant ? La réponse dans les lignes qui suivent.

Le système d'icônes est assez simple.

Dragon Force 2 est un wargame qui inclut quelques petites touches de RPG. Vous commencez par choisir, sur la carte du monde, le héros que vous voulez incarner. Ce choix est très important, car, selon votre situation géographique, vos alliés, et vos pouvoirs, le début du jeu sera plus ou moins difficile. Votre héros débute l'aventure avec peu d'alliés. Heureusement, grâce aux rencontres que vous ferez et aux prisonniers qui retourneront leur veste, vous ne tarderez pas à constituer une petite armée à vos ordres.

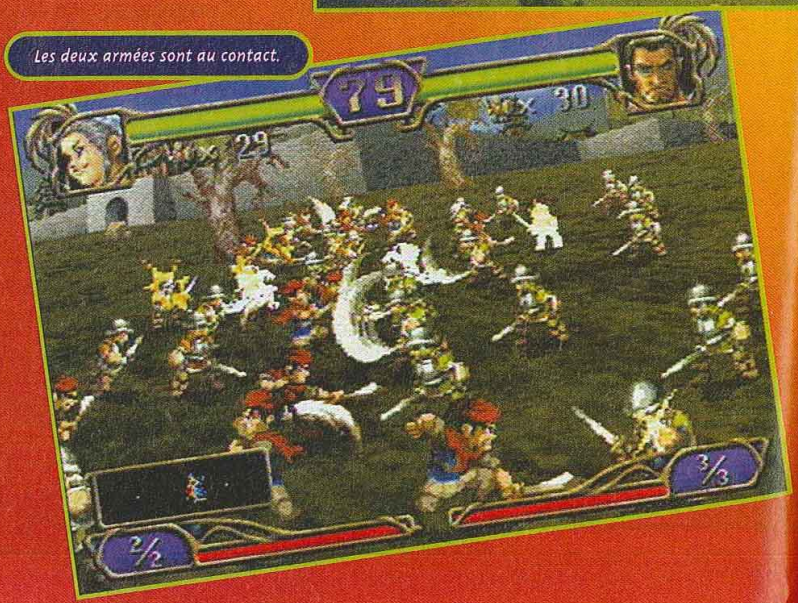
Victoire ! Quand l'ennemi s'enfuit, pourchassez-le sans pitié !

Un duel entre deux généraux. C'est ce qui arrive lorsqu'il n'y a plus de troupes.

Mais certains ennemis resteront loyaux envers leur chef, il faudra donc les éliminer ! Vous devrez en priorité unifier les forces présentes sur le continent. Vos héros pourront diriger un grand nombre de soldats (jusqu'à cent !), qui suivant leur classe de base différeront. On retrouvera ainsi dans vos rangs des soldats, des prêtres, des archers, des magiciens... La grande nouveauté vient de ce que vous pourrez mêler au sein de votre armée guerriers et magiciens. Les possibilités tactiques seront donc rendues beaucoup plus riches. De même, vous pourrez augmenter la rapidité du jeu lorsque vos personnages voyageront, afin de réduire l'attente. Les combats se dérouleront en temps réel, vous pourrez appuyer sur Pause pour réfléchir un peu ! A la fin de chaque mois, vous pourrez sauvegarder, essayer de faire passer dans votre camp des prisonniers ou consolider un château pour qu'il vous fournisse davantage de soldats...

Le mode Fast permet de faire tourner le jeu plus vite, c'est très pratique.

Les deux armées sont au contact.

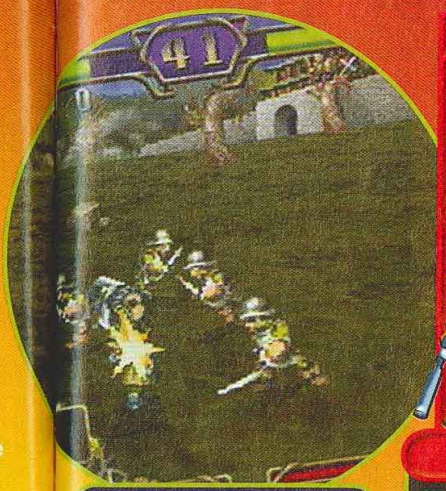


AVIS OUI !

J'avais adoré le premier Dragon Force : je l'avais fini une première fois en japonais, puis je l'avais recommencé avant d'y retourner en version américaine. J'attendais donc avec impatience ce deuxième volet. Eh bien, je n'ai pas été déçu ! Quelques petites nouveautés par-ci par-là, des graphismes remaniés de belle manière... Ce qui faisait le charme du jeu a été conservé et quelques petites choses ont été améliorées. Ceux qui ont aimé le premier volet vont adorer. Quant aux autres... honte sur eux !

PANDA

FORCE 2



Le boss adverse en mauvaise posture.

AVIS OUI !

Les Dragon Force s'imposent comme les meilleurs wargames de la Saturn, voire de toutes les consoles confondues. Dans ce deuxième épisode, on retrouve l'interface géniale du premier, mais la tactique et la stratégie sont encore plus fines. On peut enfin commander deux unités différentes pendant la bataille. Malgré les dessins animés mal compressés, j'ai complètement craqué, et je ne serai pas la seule... Dragon Force était un bijou. Aujourd'hui, c'est devenu un joyau. Non, la Saturn n'est pas morte, elle brille encore de mille feux !

GIA

Hehe, le roi de la région voisine, va bientôt devenir votre vassal !

Une belle magie pour entamer les forces ennemis.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- WARGAME-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Le dessin animé d'introduction est très bien mais trop pixélisé.

GRAPHISMES 89%

Assez réussis et variés.

ANIMATION -

Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un critère primordial.

MUSIQUE 89%

On s'attendait à mieux.

BRUITAGES 88%

Les digits auraient pu être meilleures.

DUREE DE VIE 96%

Vous n'êtes pas près d'en voir le bout !

JOUABILITE 89%

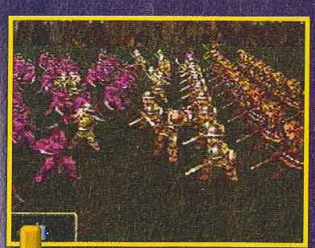
Le japonais n'est pas vraiment rédhibitoire.

INTERET 92%

Dragon Force 2 est ce qui ce fait de mieux dans le genre wargame-RPG. Les amateurs du premier volet ne seront pas déçus. Un grand jeu !

LES BATAILLES

Si vous êtes un fin tacticien, vous pourrez retourner une situation a priori perdue. En cas d'infériorité numérique, ne bougez pas : à l'arrêt, vos soldats sont bien plus efficaces.



La bataille fait rage.

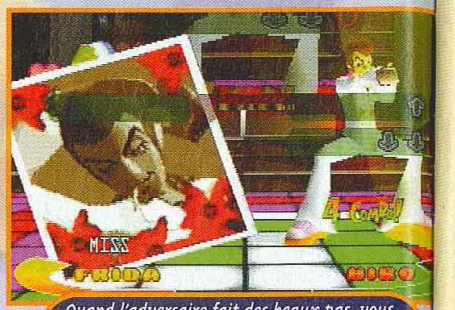
La boule de feu survole la bataille avant de s'écraser sur votre général.

Bust a Move

Dance & Rhythm Action

La fièvre du samedi soir, le rap dans les hangars ou la dance sous les spots des boîtes de nuit, ça vous dit ? Alors, venez vous trémousser avec Bust a Move, Dance and Rhythm Action.

Vous avez le feu dans les hanches, la tête qui tourne, les bras en folie et l'envie irrésistible d'user vos talons sur les pistes de danse ? Venez faire un tour dans les boîtes branchées de Bust a Move. Sur le principe de Parappa the Rapper, il faudra faire danser votre perso en appuyant au bon moment sur les touches indiquées. On doit compter soi-même les temps, c'est-à-dire les flashs verts qui s'allument à cadence régulière. Tous les quatre temps, il faut appuyer sur Croix ou Carré. Entre Croix ou Carré, des enchaînements avec les directions sont indiqués, et ils se compliquent progressivement. Le principe a l'air simple, mais pour suivre le rythme, il faut de la rigueur, de la concentration et de la coordination. Parmi les danseurs, on trouve entre autres, un John Travolta en costard blanc, une petite fille en salopette ou une Lolita en tenue de soirée très légère. Le jeu ne compte que douze niveaux. Parmi les musiques, on trouve des remix de titres célèbres et de la techno japonaise répétitive et bien gavante. L'ambiance du jeu est très paillettes et si les lumières des boîtes de nuit vous attirent, vous verrez que Bust a Move est très agréable.



Quand l'adversaire fait des beaux pas, vous pourrez lui jouer des sales tours pour lui faire rater ses Combos.

Si vous finissez le jeu, votre perso dansera sous tous les angles.

Avant de se lancer dans les concours, un petit tour dans le mode Training est recommandé.

Serez-vous assez doué pour affronter le boss Robo-Z ?

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ENIX
- Éditeur : ENIX
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- GENRE PARAPPA

PRESENTATION	*Le rythme entre dans la peau doucement mais sûrement.*	92%
GRAPHISMES	*Très psychédéliques, avec des couleurs pétantes.*	91%
ANIMATION	*Fluide. Les pas de danse s'enchaînent à un rythme effréné.*	91%
MUSIQUE	*Dans l'ensemble, ça swingue.*	92%
BRUITAGES	*Les digits vocales sont marrantes.*	85%
DUREE DE VIE	*12 niveaux. Ensuite, place aux concours avec les potes.*	86%
JOUABILITE	*Pas de problème si vous avez le rythme dans la peau. Sinon...*	85%

INTERET 86%

Pour se détendre, Bust a Move est génial, mais il rebutera les joueurs conformistes.

AVIS OUI !

Aux risques de m'attirer l'hilarité générale, Parappa the Rapper m'avait séduite. J'y avais passé des heures pour gagner les fameuses couronnes. Bust a Move ne pouvait que me plaire. C'est un peu plus compliqué à jouer que Parappa, mais quel fun ! On s'amuse comme des fous. Avec Cheub, on s'est bien battus sur les rythmes effrénés des morceaux. En plus, le jeu est très bien réalisé. C'est joli, avec des couleurs pétantes, peut-être un peu trop. A découvrir absolument.

GIA

– Qu'est-ce qu'il y a de bon pour le dîner ?

– Un western.

Il n'y a pas que la télé dans la vie. Quoique.

Posez votre fourchette quelques instants, que l'on vous explique ce qu'il y a dans Télémax. Bien sûr, vous trouverez dans Télémax tous les programmes télé, présentés de façon claire et astucieuse. Et puis plein de pages magazine, des sélections thématiques et même les 300 films de la semaine sur toutes les chaînes, y compris le câble, Canalsat et TPS. Et comme dans la vie il y a aussi le cinéma, la musique, les livres ou encore le multimédia, Télémax parle également de tout ça. Bref, Télémax on pourrait vous en parler des heures, mais là finissez votre pizza, il y a le western qui commence.

A DECOUVRIR CHAQUE MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 10F.

BDDP & FILS

R-TYPES

R-Type est une véritable légende dans le monde du jeu vidéo. Aujourd'hui, avec la renaissance de Irem, ceux qui n'ont pas connu les joies d'un des plus fameux shoots vont enfin êtres servis !

Les fans de jeu vidéo avaient perdu tout espoir de voir un jour un nouveau R-Type. Normal, l'éditeur avait fait faillite. Mais Nanao reprend aujourd'hui la marque et les licences, et nous sort cette compil contenant les deux premiers volets de la série R-Type, son historique complet et une "preview" du nouveau R-Rype Delta, qui devrait arriver à la fin du printemps sur les étals japonais. Tout du moins, si les aliens n'ont pas envahi la Terre entre-temps...

En attendant, faites un tour dans la machine à voyager dans le temps. Vous vous retrouvez aux commandes du chasseur de la série des R-Types, le prototype R9. Votre mission : traverser les lignes ennemies qui dévastent l'armée terrienne, et arriver au cœur de l'empire alien pour détruire leur chef, le démoniaque Bydo. Jusque-là rien d'extraordinaire, scrolling horizontal et bonus, cela reste très proche des productions de Konami. Alors pourquoi une telle hystérie chez les amateurs de shoot ? Cela tient au module indestructible "Force", qui donne accès à des armes et tactiques originales, et à la force du design fortement inspiré des mangas biomécaniques, Macross et "Alien" de Giger. Sans compter que le game-play, mélangeant mémoire, méthode et tactique, reste jusqu'ici inégalé (un exploit !). Finir le jeu deux fois de suite sans perdre une vie reste réalisable après... quelques semaines d'entraînement !

L'intérêt du second volet reste très en deçà du premier, seule la difficulté séduira les fanas. A noter qu'il s'agit ici de la véritable version arcade.

La basse réso de la Playstation n'égalant pas celle de l'arcade, la barre d'info est transparente.

Le niveau entier est un gigantesque boss/vaisseau !

Les niveaux comportent des pseudo points de sauvegarde. Mais ne vous attendez pas à recommencer devant le boss !

UN COUP DE POUCE ?

- Pour avoir les trois armes au maximum : mettez la Pause, maintenez L2 et faites Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Carré, Triangle + Croix pour le choix. Dans le second volet Rond et R1 sélectionnent les autres armes.
- Pour sélectionner votre vitesse : faites Pause, maintenez L2 et faites Droite, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche + Rond et Croix pour régler la puissance.
- Si vous trouvez le jeu trop difficile, pressez 10 fois L2 et 10 fois R2 à la page de présentation de R-Types, et... surprise !

méga hit méga hit méga hit

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : IREM
- Editeur : IREM ENGINEER.
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT
- SHOOT'EM UP

PRESENTATION	*Une belle vidéo en images de synthèse assez kitsch.*	85%
GRAPHISMES	*Le design de la série est incomparable malgré son grand âge !*	80%
ANIMATION	*L'arcade à la maison.*	90%
MUSIQUE	*Pas d'option Arrange. Mythique quand même !*	75%
BRUITAGES	*Encore une fois, la réplique exacte.*	65%
DUREE DE VIE	*Le second est vraiment dur.*	85%
JOUABILITE	*Pas de problèmes majeurs.*	85%

INTERET 90%

... 70% pour les non-fans. Les connaisseurs y joueront des heures, en attendant R-Type Delta.

AVIS OUI, ENCORE !

Pour les fans de shoot'em up, ce titre légendaire de Irem est l'un des meilleurs jeux jamais réalisés. R-Type a engendré une multitude de clones sur tous supports, mais n'a jamais été égalé, même pas par ses propres suites ! Ce CD est un véritable bonheur, prions pour qu'un second soit en cours ! Car on attend depuis longtemps sur console R-Type Leo ou le méconnu Gallop (un Last Resort avant l'heure), tous deux issus de la même famille. Cette compilation est un véritable morceau d'anthologie, à consommer sans aucune modération.

SPY

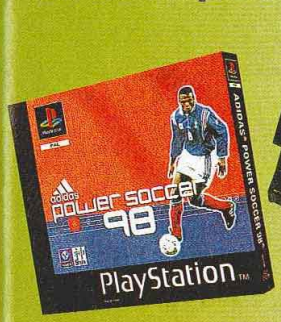
GRAND CONCOURS

adidas power soccer 98

Vous aussi participez à la phase finale et remportez la coupe !!

1ER TOUR : participez tout de suite et gagnez, du 24 avril au 26 mai :

1er prix : 1 combiné TV+magnétoscope
2e prix : 1 an de jeux vidéo sur Playstation édités par Psygnosis[1]
3e au 10e prix : 1 maillot de l'équipe de France signé par Marcel Desailly
11e au 25e prix : 1 tee-shirt Adidas / Adidas Power Soccer
26e au 50e prix : 1 casquette Adidas Power Soccer



2E TOUR : rendez-vous le 27 mai dans Consoles + n°77 pour gagner :

1 borne Playstation[2]
+ 1 an de jeux vidéo
sur Playstation édités par Psygnosis[1]
et plein d'autres lots !!!

POUR PARTICIPER
Jouez en direct
au 08.36.68.11.41*
Et si vous faites partie des 50 gagnants du 1er tour, Consoles + sera très indulgent et vous communiquera un indice pour répondre à la question du 2e tour et gagner un des 50 autres prix, bande de veinards !

1- Toutes les sorties de jeux Psygnosis d'avril 1998 à mars 1999
2 - Ecran TV + console + 2 manettes

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Le grand concours Adidas Power Soccer 98 est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 24 avril 1998 au 26 juin 1998 minuit. Ce jeu se décompose en 2 parties : a) du 24 avril au 26 mai minuit inclus. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores réalisés entre le 24 avril et le 26 mai 1998 à minuit. b) du 27 mai au 26 juin minuit inclus. Pour participer, les joueurs devront se reporter à une photo de la page concours du n°77 de Consoles +. La photo, divisée en carrés numérotés, comportait un ballon de football qui a été effacé ; les joueurs doivent deviner dans quelle case il se trouvait à l'origine et communiquer leur réponse sur le 08.36.68.11.41*. Les 50 gagnants seront déterminés par tirage au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Adidas Power Soccer, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PSYGNOSIS CONSOLES+ PlayStation

* 08.36.68 : 2.23 FTTC / min

"PS" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Power Soccer, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou ® et © 1990-8 de Psygnosis limited. Adidas est une marque déposée d'Adidas AG utilisée sous licence. Tous droits réservés.

La haute-résolution, ça assure.

Deux billes en jeu, c'est deux fois mieux.

Dragon Beat

Il n'y a pas foule de flippers sur la Playstation. Les allergiques aux conversations de comptoir seront ravis de découvrir ce titre..

Dragon Beat vous plonge, comme le laisse supposer son titre, dans une ambiance médiévale. Il y a trois tables différentes, avec pour chacune un thème différent. Classiquement, on peut secouer l'engin par la gauche ou par la droite. Il y a des options assez originales où vous serez sauvé par votre "bouclier". Dès lors, un dessin s'affiche comme sur un écran à cristaux liquide. Des monstres viennent aussi danser au milieu du flipper ! De même, lorsque vous atteignez certains bonus, il y a des dessins sympas. Vous pouvez aussi avoir plusieurs billes en jeu. L'ambiance est sympathique. Le tout est en haute-résolution, ce qui donne des graphismes très léchés. La maniabilité est impeccable et la prise en main immédiate. Sans être vraiment original, ce jeu n'en reste pas moins efficace, fun, bien réalisé techniquement et sans bavures.

Un troisième flip pour le haut de l'écran.

Une petite carte !

La rampe est immense.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : MAP JAPAN
- Editeur : MAP JAPAN
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- FLIPPER

PRESENTATION	*Sobre mais efficace.*	83%
GRAPHISMES	*En haute-résolution et assez beaux..*	88%
ANIMATION	*Suffisamment fluide.*	85%
MUSIQUE	*C'est pas mal, mais bon...*	84%
BRUITAGES	*On a connu mieux.*	80%
DUREE DE VIE	*Il y a trois tables différentes et on y revient souvent.*	87%
JOUABILITE	*Aucun problème, de ce côté-là, c'est nickel.*	90%

INTERET 85%

Voilà un flipper bien agréable. Alors, ne boudons pas notre plaisir !

AVIS OUI, MAIS...

Les flippers c'est toujours un peu spécial, les avis sont souvent très personnels. En ce qui me concerne, je ne peux m'empêcher de regretter qu'il n'y ait pas plus de jeux du genre de Alien Crush ou Devilish... qui étaient plus originaux. Enfin, c'est un choix d'essayer d'être réaliste, et Dragon Beat y arrive plutôt bien, en gardant une touche fantaisiste. Il y a trois tables, ce qui est déjà pas mal. Bref, les fans du genre y trouveront leur compte. Pour les autres, il serait tout de même judicieux de l'essayer.

PANDA

PANZER BANDIT

Un bon beat them all, en vraie 2D, ça vous dit ? Ça tombe bien, voilà Panzer Bandit. Un jeu bien bourrin qui a séduit notre brave Panda.

Panzer Bandit vous propose de choisir entre quatre héros possédant des coups spéciaux différents. On peut y jouer à quatre en mode Versus, mais ça devient vite assez fouillis. Sinon, il est possible de jouer à deux pour terminer le jeu. Il est très facile d'enchaîner des Combos, et chaque personnage peut faire une Furie qui permet une attaque à distance particulièrement efficace. Les coups sont suffisamment variés pour qu'on ne s'ennuie pas et l'action est endiablée ! Les niveaux sont assez courts et très diversifiés, avec bien sûr un boss, voir plus, par niveau. L'ensemble est assez classique et l'on retrouve un peu de Final Fight, mais dans une ambiance plus rigolote. Le jeu se passe sur deux plans, un peu comme dans Fatal Furie. C'est pratique pour esquiver certaines attaques ou pour éviter de se mélanger les pinceaux en mode 2 joueurs. L'ambiance sonore, un peu nulle, est le seul point noir du jeu... Heureusement, le dessin animé d'introduction est excellent, ce qui fait toujours plaisir !

Une grosse baston en mode Versus.

C'est peu fouillis...

Zut ! le boss prépare une grosse attaque.

Le combat se passe sur deux plans.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : FILL IN CAFE
- Éditeur : BANPRESTO
- Prix : E
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BEAT THEM ALL

PRESENTATION 90%
Un bon dessin animé assez long.

GRAPHISMES 90%
Les décors sont pas mal et les sprites très mignons.

ANIMATION 88%
Ça zoome dans tous les sens sans problème.

MUSIQUE 75%
Mouais, plutôt nulle....

BRUITAGES 80%
Vraiment pas terribles.

DUREE DE VIE 84%
A deux le jeu est assez facile, mais long.

JOUABILITE 89%
Pas de problème, même un handicapé du pad s'en tirerait !

INTERET 87%
Un bon beat them all, avec des sprites sympas. On se marre bien avec un pote !

AVIS OUI !

Il n'y a pas à dire, ce jeu est fun ! Je me suis bien marré en y jouant. C'est très bourrin, parfois un peu confus si l'on joue à plusieurs, mais qu'est-ce que c'est bon ! Surtout que les beat them all ne courent pas les rues. Les graphismes très mignons sont techniquement bien réalisés, sans être excellents. C'est propre, il n'y a pas de bugs ni de ralentissements. Bref, on se prend au jeu... Amateurs du genre et de la 2D, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

PANDA

QUAKE 64

Après Hexen, Doom 64, Duke Nukem 64 et GoldenEye, la Nintendo 64 se dote d'un nouveau Doom-like très attendu par tous les amateurs : Quake. Le grand saigneur est enfin là !

Pour ceux qui viennent de la planète Mars ou qui sortent d'hibernation, rappelons que Quake est à Doom ce que Doom fut à Wolfenstein 3D : une sacrée révolution graphique. En effet, à la différence de Doom, qui proposait des sprites (rien à voir avec la boisson) en 2D, l'univers de Quake est entièrement en 3D : ennemis, objets ou éléments du décor. Ainsi, il est possible de voir sous tous les angles un objet, une arme ou bien un ennemi. Cette 3D permet aussi des effets spéciaux très gores : quand un ennemi est shooté, il explose aux quatre coins de l'écran dans une gerbe de sang. C'est monstrueux, mais tellement jouissif ! Avec les capacités graphiques de la console, nous étions en droit d'attendre une adaptation fidèle aux versions micro, depuis longtemps sur la marché. Après quelques minutes de jeu, on peut dire que dans l'ensemble le pari a été tenu : les textures, bien que très floues, sont variées et très nombreuses. Les effets visuels, tels que les déformations des graphismes sous l'eau ou les effets de lumière, ne se comptent plus et offrent une grande profondeur au jeu. La rapidité est au rendez-vous et se révèle très impressionnante, même en mode 2 joueurs. Une prouesse technique très appréciable. Amateurs du genre, la boucherie reste ouverte entre midi et deux et tous les jours de la semaine.

Le mode 2 joueurs est rapide, mais on aurait aimé s'amuser à quatre comme avec Duke Nukem D.

Malgré sa taille gigantesque, tuer ce boss est un véritable jeu d'enfant. Il faut se montrer plus malin que lui...

Certains ennemis n'hésitent pas à vous jeter des éclairs. Une solution : tirez le premier !

Les ennemis s'explosent mais pas de rire !

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : -**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : GT**
- **Editeur : GT INTERACTIVE**
- **Prix : D**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **DOOM-LIKE**

PRESENTATION — 65%
Une simple démo, ça fait léger à se mettre sous la dent.

GRAPHISMES — 90%
Textures nombreuses et variées, mais les décors sont trop flous !

ANIMATION — 85%
Rapide, mais certains monstres bougent par saccades.

MUSIQUE — 45%
Peu de thèmes et de piètre qualité. Pourtant l'ambiance y est.

BRUITAGES — 75%
Le cri des ennemis est angoissant. Les armes sont cool.

DUREE DE VIE — 88%
On ne peut pas sauvegarder dans un niveau ! Irritant !

JOUABILITE — 90%
La prise en main est rapide malgré toutes les commandes.

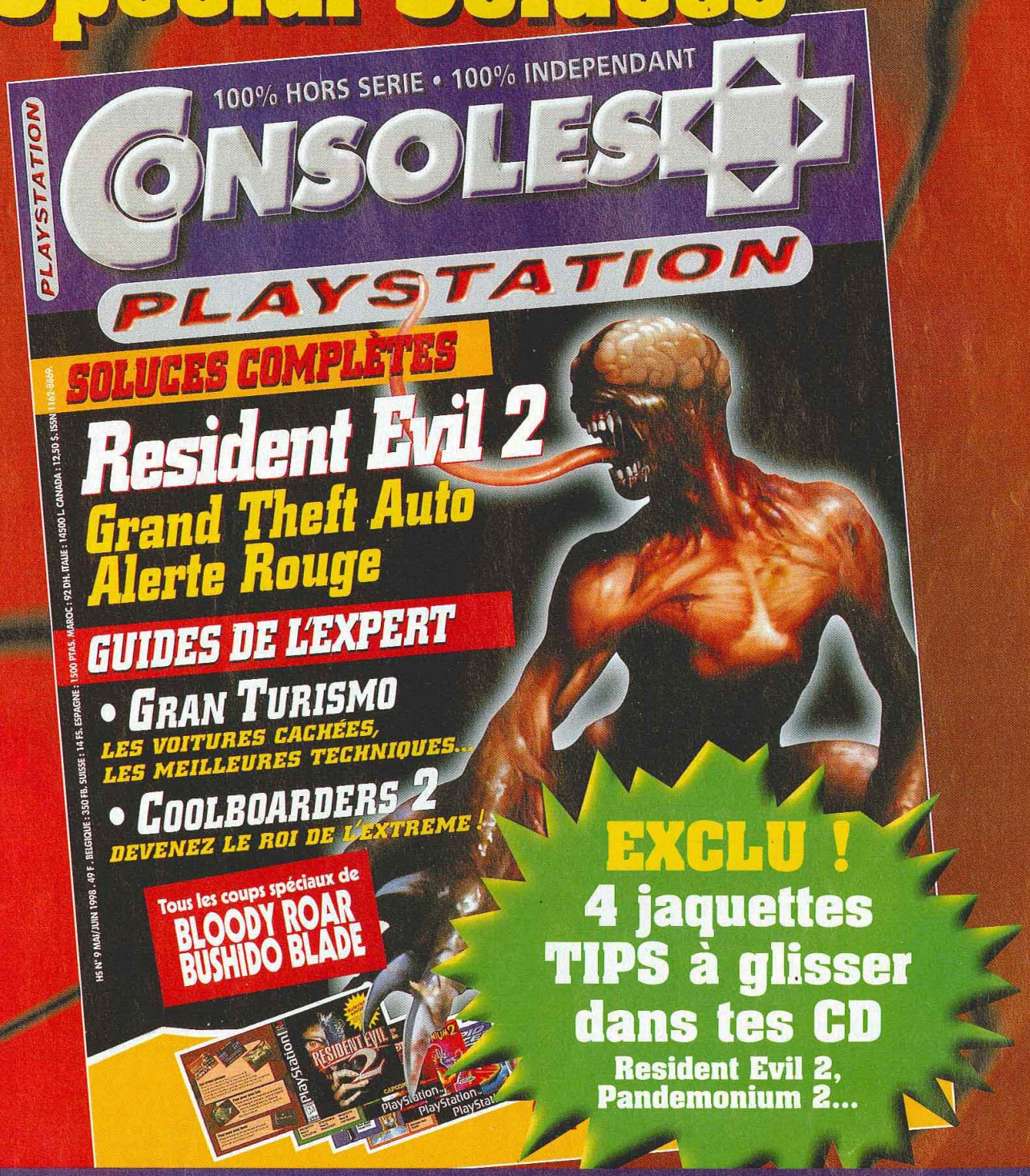
INTERET — 88%
Quake 64 est un bon Doom-like, mais il est impossible de sauvegarder dans un niveau !

AVIS OUI, MAIS...

Si les effets de lumière sont d'un remarquable niveau (on appréciera les reflets des explosions en temps réel sur les décors) et l'animation ultra rapide, il est dommage de constater que l'on ne peut jouer qu'à deux simultanément. Pourquoi pas à quatre ? Autre défaut majeur : l'impossibilité de sauvegarder quand on veut. Recommencer un niveau depuis le début quand on est presque à la fin devient vite barbant ! La crise de nerfs est proche ! Par ailleurs, certains niveaux sont très sombres et on distingue mal le relief.

NIIICO

Spécial Playstation
Spécial Soluces



En vente chez ton marchand de journaux

名車列伝 Greatest 70's

Pour une fois, vous n'allez pas conduire le dernier bolide de chez Ferrari, mais des voitures des années soixante-dix. Une idée intéressante, mais le fun est-il au rendez-vous ?

Zut ! il est passé loin devant.

Dans ce jeu de voitures assez classique, la principale originalité provient des voitures, qui datent des années soixante-dix, comme le titre du jeu l'indique. Au départ, vous commencez avec des caisses à savon un peu lascives, qui n'ont que quatre vitesses et des montées en régime franchement molles. En mode Story, vous commencez avec une faible somme d'argent, pour acheter une voiture que vous customiserez plus tard. Pour gagner du fric, vous disputerez des courses (deux seulement sont accessibles en début de partie), qui se présentent sous la forme de duels puisque vous n'aurez qu'un seul adversaire. La conduite est assez intuitive, bien que le contrôle des dérapages puisse vous poser quelques problèmes. L'animation est fluide, mais un poil lente, et dommage qu'il n'y ait pas de mode 2 joueurs. Par contre, on peut jouer en Time Attack pour se familiariser avec les circuits.

Grâce aux photos, on voit les pièces qu'on change.

Les pneus vont crisser...

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : EPOCH
- Editeur : EPOCH
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- COURSE DE VOITURES

PRESENTATION	Une intro filmée pas mal du tout.	84%
GRAPHISMES	Honnêtes sans plus.	83%
ANIMATION	Un peu lente peut-être.	82%
MUSIQUE	Elle se fait vite oublier.	80%
BRUITAGES	Corrects, mais rien de bouleversifiant.	84%
DUREE DE VIE	Le mode Story est assez long.	85%
JOUABILITE	La prise en main est rapide.	86%

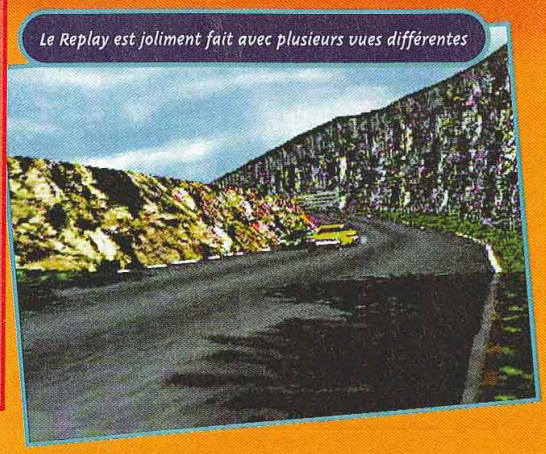
INTERET 83%

Un jeu sympa, avec des voitures originales. Mais on est loin de Gran Tourismo.

AVIS OUI, MAIS...

Greatest 70's n'est sûrement pas le jeu de l'année, même si sa réalisation est tout à fait correcte. En fait, c'est tout le problème de ce jeu : il est bien foutu, dans la bonne moyenne et très classique dans son maniement. Mais des comme ça, en a déjà vu des pelles ! Sûr qu'il trouvera des amateurs, mais pour le commun des mortels, il ne s'agit que d'un jeu de caisses de plus qui ne mérite pas vraiment l'attention. Restez avec Gran Tourismo ou prenez le bus, c'est encore plus classieux.

PANDA

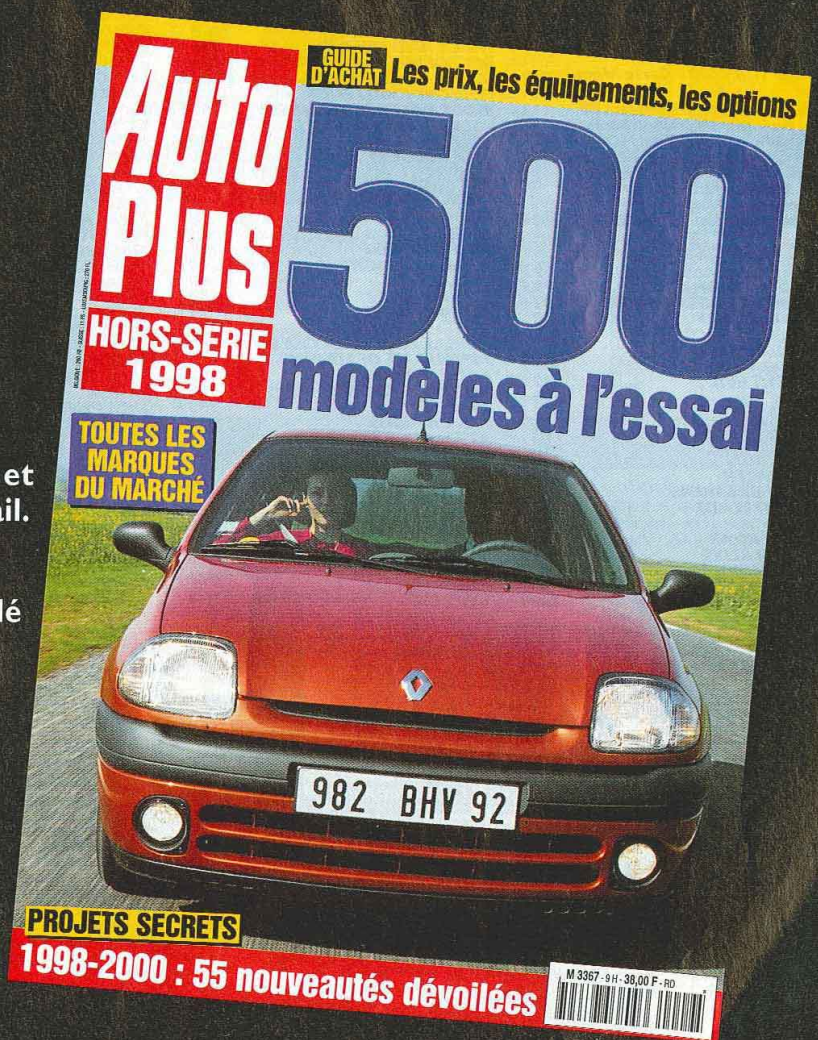

Le Replay est joliment fait avec plusieurs vues différentes

"JE ME DEMANDE SI J'AI CHOISI LA BONNE VOITURE...

...POUR SORTIR AVEC MA FEMME, MES QUATRE ENFANTS, LA JEUNE FILLE AU PAIR ET LE BERGER ALLEMAND?"

HORS SERIE 500 ESSAIS POUR NE PAS SE TROMPER.

- 500 voitures françaises et étrangères testées dans le détail.
- 55 projets secrets dévoilés.
- Guide d'achat: le prix détaillé de 1300 voitures.



En vente à partir du 29 avril

LE 1ER JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

Le choix et les prix, L'échange de vos jeux sans vous ruiner, Les reprises de votre

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

CATALOGUE STOCK GAMES MAI - JUIN 98 DISPO ET GRATUIT !!!

Console Playstation +30F de Bon d' achat* 990 Francs

Modification Console Multistandard : 149 Francs

GRAN TURISMO

Course de voiture temps réel.
Texte en francais
Dispo debut mai

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ GRAN TURSIMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOY OFF. ANALOG DOUB VIBRANT	299 F
GRAN TURISMO	329 F
NEED FOR SPEED 3	329 F
ROAD RASH 3	329 F
ALUNDRA	329 F
RESIDENT EVIL 2	329 F
RASCAL	329 F
DIABLO	329 F
ARMORED CORP	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
PAX CORPUS	329 F
SNOWRACER	329 F
CIRCUIT BREAKERS	329 F
BUSHIDO BLADE	299 F
GEX 3D	329 F
BLOODY ROAR	269 F
DEAD OR ALIVE	329 F
BUST A MOVE 3	249 F
RIVEN	399 F
TEKKEN 3 (US)	449 F

GAMME PLATINIUM

DIE HARD TRILOGY	169 F
WIPE OUT 2097	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F
TRACK AND FIELD	169 F
MICROMACHINE V3	149 F
SOVIET STRIKE	169 F
PORSCHE CHALLENGE	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	169 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F
TEKKEN 2	169 F
SOULBLADE	169 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	199 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	199 F
BLOODY ROAR	249 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	249 F
COMMAND AND CONQUER	129 F
COLONY WARS	249 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CRUSADER NO REMORSE	199 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES STAR WARS	199 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F
DOOM	149 F
DRAGON HEART	199 F
CASTLEVANIA	249 F
EXHUMED	199 F
EXPLOSIVE RACING	249 F
EPIDEMIC	149 F
EXCALIBUR	199 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIFA SOCCER 98	249 F
FORMULA ONE 97	249 F
FINAL FANTASY VII	249 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	249 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
G POLICE	249 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	249 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
IRON AND BLOOD	149 F
ISS PRO	199 F
IN THE ZONE	99 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING'S FIELD 2	149 F
L'ODYSSEE D' ABE	249 F

Playstation

LOADED	99 F
RE-LOADED	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	249 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MICROMACHINES V3	129 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	199 F
MOTORACER	249 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F
ONSIDE SOCCER	199 F
ODDWORLD	249 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	249 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	199 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RAPID RACER	199 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGING SKIES	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	199 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EX	199 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	149 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
THE D	99 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	249 F
TOCA TOURING CAR	249 F
VANDAL HEARTS	149 F
WING OVER	199 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	249 F
WING COMMANDER 4	149 F
V RALLY	249 F

Pour d' autres titres, nous consulter

Bloody Roar

Circuit Breakers

Dead or Alive

Need for Speed 3

Alundra

Gex 3D

Resident evil 2

Megadrive

CONS. MEGADRIVE 179 F					
JOYPAD D' ORIGINE	39 F	TAZ MANIA	69 F	SPITROU	149 F
SONIC	39 F	RISE OF THE ROBOT	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	TERMINATOR 2	99 F	MR NUTZ	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	LE ROI LION	149 F
COOL SPOT	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	URBAN STRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	LAND STALKER	149 F
FIFA SOCCER	69 F	FLASHBACK	99 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN 199 F					
JOYPAD D'ORIGINE	59 F	COOL SPOT	99 F	ZELDA	99 F
STARWING	59 F	TINY TOON	99 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER2	59 F	AXELAY	149 F	LEROTUION	149 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTALKOMBAT2	149 F	ILLUSIONOFTIME	149 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SIMCITY	149 F	SECRETOFMANA	149 F
STARWARS	99 F	FZERO	149 F	DONKEYKONG3	199 F
PILOT WINGS	99 F	EARTHWORMJIM2	149 F		

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 299 F			
SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F
PUTT AND PUTTER	69 F	AXE BATTLER	99 F
DEVILISH	69 F	TERMINATOR	99 F
AERIAL ASSAULT	69 F	BATMAN RETURNS	99 F
G-LOC AIR BATTLE	69 F	WIMBLEDON	99 F
KICK OFF	69 F	WONDERBOY	99 F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF 349 F GAME BOY + TETRIS 179 F			
MARIO LAND	69 F	MARIO LAND 2	99 F
GREMLINS 2	69 F	KIRBY DREAM LAND	99 F
ROBOCOP	69 F	MEGAMAN 2	99 F
DUCKTALES	69 F	ZELDA	129 F
FORTRESS OF FEAR	99 F	EARTH WORM JIM	129 F
		DONKEY KONG	129 F

matériel aux meilleurs prix, Les conseils, Un service réparation rapide.

STOCK GAMES

POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX, STOCK GAMES VOUS OFFRE UN DINOBIMBO*

* Offre valable jusqu'au 30 mai 98

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES .

STOCK GAMES , C' EST :

- 28 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE -

Pour plus d' information,

contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

NOUVEAUX MAG

CANNES 64 Boulevard Carnot
06400 Cannes Tel : 04 93 380 900

FORBACH 6 Av. de Spicheren
57600 FORBACH

CHOLET 29 Rue de l' Orangerais
49300 CHOLET (Rayon Manga)

Console Nintendo 64 +30F de Bon d' achat* 999 Francs

Yoshi' s Story

ISS 64

Golden Eye

Tetrisphere

Nagano 98

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1390 F
Console Nintendo 64
+ YOSHI'S STORY +
CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
DIDDY KONG RACING	369 F
YOSHI'S STORY	369 F
GOLDEN EYE	429 F
PILOTWINGS	429 F
DOOM 64	449 F
I.S.S 64	479 F
TETRIS SPHERE	479 F
EXTREME G	479 F
CHAMELEON TWIST	449 F
NAGANO WINTER GAMES	479 F
FIFA 98	479 F
QUAKE 64	479 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64	
+ MARIO 64	899 F
FIFA 64	199 F
MARIO 64	249 F
BLAST CORP	269 F
WARGODS	269 F
MARIO KART 64	269 F
PILOTWINGS	299 F
WAVE RACER	299 F
SHADOW OF THE EMPIRE	299 F
TUROK	299 F
HEXEN	299 F
DOOM	349 F
F1 POLE POSITION	349 F
BOMBERMAN 64	349 F
LYLATWARS + VIBREUR	349 F
MISCHIEF MAKERS	349 F

Saturn

Console Saturn Occaz +30F de Bon d' achat * 399 Francs

Atlantis

SATURN Neufs

SLEEP SLOPE SLIDER	349 F
WINTER HEAT	349 F
QUAKE	349 F
ATLANTIS	349 F
JOYPAD SATURN	69 F
CABLE PERITEL	129 F
F. FURY REAL BOUT (Jap)	199 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona 399 F
SATURN JAP + 1 jeu 549 F

CARTE MPEG	399 F				
ADAPTATEUR JEU JAP/US	79 F	OLYMPIC SOCCER	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	99 F
ATHLETE KINGS	199 F	PANDEMONIUM	149 F	VIRTUAL ON	99 F
COMMAND CONQUIER	149 F	PANZER DRAGON 2	149 F	WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
DIE HARD ARCADE	149 F	RAYMAN	149 F	WORLD WILDE SOCCER 98	99 F
DRAGON BALL Z 2	149 F	RESIDENT EVIL	249 F	WARCRAFT 2	249 F
DRAGON FORCE	249 F	SEGA RALLY	99 F	Pour d' autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.	
DOOM	149 F	SONIC JAM	149 F		
FIGHTERS MEGAMIX	149 F	SIM CITY 2000	99 F		
FIFA 97	99 F	SKY TARGET	149 F		
MAGIC CARPET	99 F	TOMB RAIDER	149 F		
MYST	149 F	SEGA TOURING CAR	249 F		
MASS DESTRUCTION	199 F	TORICO	149 F		
MANX TT	199 F	ULTIMATE M.K 3	149 F		

SEGA SATURN

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

JUSSIEU CD ROM
" PC CD ROM - NEO GEO - NEC "
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

FORBACH
6 Avenue de Spicheren
57600 Forbach
Tel: A VENIR

CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
Tel: 01 40 95 00 86

MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard
Tel: 03 81 91 82 77

REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

CHOLET
" RAYON MANGA "
29 Rue de l' Orangerais
49300 Cholet
Tel: A VENIR

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

GRENOBLE
13 Rue de la Poste Passage des Dauphins
38000 Grenoble
Tel: 04 76 86 12 56

SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

VERSAILLES
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

MONTPELLIER
51 Rue Grand Jean Moulin
34 000 Montpellier
Tel: 04 67 91 37 91

REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

CANNES
64 Boulevard Carnot
06400 Cannes
Tel: 04 93 380 900

NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
http:/www.dualnet.com/stockgames
3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!! Catalogue de jeux, Nouveautés, dinogotchi à gagner, tips...

BON DE COMMANDE *a retourner à* : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		

MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK

Participation au frais de port *	30 F
TOTAL A PAYER	

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

TIPS

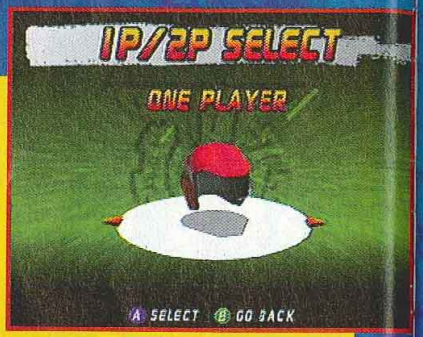
Yo ! Les amis, on s'approche de l'été, et vous savez aussi bien que moi ce que ça veut dire. Fini les rhumes et autres maladies infectieuses, bonjour le soleil, la mer et les tenues olé olé ! Stop ! Cessez de rêver, on n'y est pas encore. En attendant, des tips, encore des tips. Du frais, du neuf, il n'y a qu'ici que vous trouverez ça. Je vous ai dégoté les tout nouveaux codes d'Alerte rouge sur PS. Vous allez aussi pouvoir vous initier aux techniques ninjas avec Tenchu (PS) et accéder à de nouvelles petites choses sur X-Men vs Street Fighter (PS). Du côté de la N64, on a plein de petits codes pour deux simulations de course : Top Gear Rally, pour lequel je donne aussi les raccourcis, et Cruisin' USA, récemment sorti en version officielle. Ça s'arrose ! Ce n'est toujours pas l'avalanche de codes, mais ne vous inquiétez pas, ça viendra...
A plus !

SWITCHANMAILLE

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY (PAL)

Après de longues recherches, nous sommes enfin en possession des tips pour cette simulation de rallye. Vous aurez droit à tous les véhicules, même ceux cachés, tous les circuits ou encore un mode bizarre aux couleurs flashantes. De plus, nous vous révélons une bonne partie des raccourcis, ce qui vous facilitera la tâche. C'est pas top, ça ? Tous les tips qui suivent s'effectuent sur l'écran ci-contre. Lorsque vous les effectuerez, vous entrerez dans les différents menus et en sortirez. N'y prêtez pas attention.



LES VOITURES

POUR AVOIR TOUS LES VÉHICULES
Pressez : A, Gauche, Gauche, C-Bas, A, Droite, Z.

Comme vous le constatez, les voitures les plus rapides sont disponibles.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES
Pressez : A, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Z.

Vous allez pouvoir vous entrainer, désormais !

POUR JOUER AVEC LA CUPRA
Au même endroit, pressez : C-Bas, Haut, B, Droite, A, C-Bas, A, Droite.

La Cupra de vos rêves est bel et bien là.

POUR JOUER AVEC LA VOITURE-CASQUE
Tapez : Haut, Haut, Z, B, A, Gauche, Gauche.

Encore un véhicule original et facile à obtenir.

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY (PAL) *Les voitures (suite...)*

POUR AVOIR LA BEACH BALL CAR

Pressez : B, B, A, Gauche, Gauche, C-Bas, A, Droite.

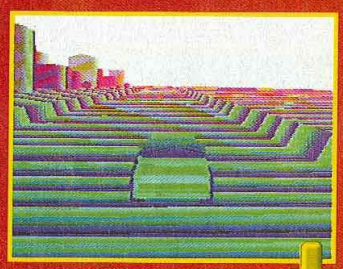
Cette voiture rebondit tout le temps, elle est de ce fait difficile à maîtriser.

Ce code s'effectue sur l'écran de Championship.

Ce code s'effectue pendant la partie, durant la Pause.

POUR AVOIR UN MODE ARC-EN-CIEL

Pendant la pause pressez : C-Bas, Z, B, Haut, Haut, Droite.



Une fois que vous aurez appuyé sur B, la Pause s'en ira. Continuez le code pendant la partie. Refaites le code pour revenir à un mode normal.

LES RACCOURCIS

COASTLINE

1 – Passé le premier virage ne prenez pas le tunnel, mais choisissez la route qui longe la plage, elle est plus facile.

2 – Après le premier tunnel naturel il y a un passage par la plage. Empruntez-le, il coupe littéralement le virage.

3 – Quand vous serez revenu sur la route, vous trouverez une succession de virages. Le dernier peut être mordu, car il est ensablé. Il y a un passage par l'herbe, restez sur la gauche, vous retrouverez sans problème la suite de la route.

JUNGLE

1 – Après le début de la course, serrez à droite. Dans le premier virage, vous verrez une hutte à droite, et juste après, un raccourci. Appuyez sur le frein et tournez à droite, il y a un tunnel.

2 – Une fois revenu sur la route, vous trouverez une série de panneaux indicateurs. Après un long virage sur la gauche, vous verrez un passage qui mène sur une colline. Serrez à gauche, vous retrouverez la route.

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY (PAL) *Les raccourcis (suite...)*

DESERT

2 - Un peu plus loin, vous avez le choix entre une route qui monte et une normale. Prenez la normale, ses virages sont légers.

1 – Après avoir quitté la ville, vous verrez une maison sur votre droite. Ralentissez pour tourner sur l'herbe avant la maison et suivez les traces de pneus.

MOUTAIN

Après un bon moment, vous verrez un panneau indicateur en Y. Prenez à gauche, ralentissez et descendez la route, n'allez pas trop vite ou vous finirez mal !

STRIP MINE

1 - Peu après le début de la course, vous verrez une bifurcation. Prenez à droite, vous arriverez dans une mine. Serrez bien à droite pour prendre un tremplin qui mène à un passage par le haut de la mine.

2 - En sortant de la mine, vous arriverez en ville, plus la peine de serrer à droite. En revanche dès que vous en sortirez, vous verrez une maison sur la plage. Tournez à droite juste avant et suivez la route avec de multiples sauts en serrant bien sur la droite. En vous entraînant un peu vous pourrez finir premier grâce à ces deux raccourcis.

NINTENDO 64

CRUiSIN' USA (PAL)

Alors qu'il est disponible à la vente depuis longtemps en import parallèle, Cruisin' USA arrive en France en version officielle – Nintendo aurait pu sortir Cruisin' World (arcade), qui est plus récent. Enfin, cette sortie officielle nous arrange bien, car elle nous permet de vous donner les astuces pour ce jeu qui fut l'un des premiers de la borne d'arcade et de la machine de salon 64 bits de Nintendo.

POUR AVOIR LES VOITURES BONUS

Sur l'écran de sélection des voitures, maintenez les boutons C-Haut, C-Bas et C-Gauche.

C'est ici que la manipulation s'effectue.

Les véhicules secrets sont plus loufoques les uns que les autres.

POUR ACCÉDER À TOUTES LES COURSES

Sur l'écran de sélection des courses appuyez sur:

- L + C-Gauche + C-Bas simultanément pour courir la Golden Gate Bridge.
- L + C-Bas + C-Droite simultanément pour jouer San Francisco.
- L + C-Droite + C-Haut simultanément pour jouer Indiana.

C'est ici que tout se joue.

A vous les parcours de rêves !

HORS SERIE N° 8

TOMB RAIDER II - CRASH BANDICOOT 2

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL - RESIDENT EVIL D.C.

L'ODYSSÉ D'ABE - FINAL FANTASY VII

EN CADEAU :

LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D

HORS SERIE N° 7

FINAL FANTASY VII
L'ODYSSÉE D'ABE
QVANDAL HEARTS
CASTLEVANIA

EN CADEAU :

LA DÉMO JOUABLE DE STREET FIGHTER EX+ ALPHA

HORS SERIE N° 5

LITTLE BIG ADVENTURE
LEGENCY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

HORS SERIE N° 3

DRAGON BALL Z
DENSETSU
(PLUS DE NOMBREUX TESTS, PREVIEWS)

CONSOLES+ N°61

TOMB RAIDER
LA SOLUCE COMPLÈTE
(PLUS DE NOMBREUX TESTS, PREVIEWS)

de l'écran et appuyez sur Haut, Gouki apparaîtra.

Gouki est à vous. Ça va faire bobo à la tête...

POUR JOUER AVEC CHUN-LI VERSION STREET FIGHTER ALPHA

Placez-vous sur Chun-Li (c'est pas sale) dans l'écran de sélection des personnages et maintenez Select appuyé pendant cinq secondes et validez.

Si c'est réussi, le changement est immédiat.

Chun-Li, dans son nouvel ancien costume, contre Gouki. Le match du siècle !

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 05/ 98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 93 92 96 04 - FAX 04 93 20 87 93

Photos non contractuelles. - Offres limitées en fonction des stocks disponibles.

PLAYSTATION

TENCHU (JAP)

Devenir un ninja, passer sur une branche et devenir cette branche... C'est le rêve de beaucoup, et c'est rendu possible par Tenchu. De prime abord, le jeu n'est pas simple et il est difficile de comprendre comment faire le maximum de points ou encore récupérer les armes secrètes. Ce ne sera pas difficile bien longtemps puisque Switch est dans la place !

POUR PRENDRE 99 OBJETS

Sur l'écran de sélection des objets, maintenez L1 et tapez :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré, Triangle.

C'est ici qu'il faudra agiter ses petits doigts boudinés.

99 doit s'afficher en haut.

POUR SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE

Pendant le jeu, enclenchez la pause et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré, Triangle.
Un cri confirme la validité de l'astuce.

Avant, c'est la panique.

Après, ça va mieux.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS SUR LE PRÉSENTOIR DES ARMES

Sur l'écran de sélection des objets, maintenez R1 et pressez : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré, Triangle.

Avant, c'est la misère....

Après, c'est l'orgie !

POUR AUGMENTER LA QUANTITÉ D'OBJETS D'UNE UNITÉ

Sur l'écran de sélection des objets ninjas, maintenez L2 et faites :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Triangle, Carré.

Un code bien pratique si vous avez peu d'objets.

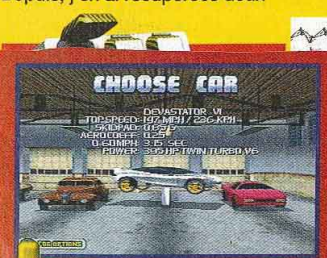
N'hésitez pas à répéter le code pour obtenir beaucoup d'armes.

PLAYSTATION

ALERTE ROUGE : COMMAND AND CONQUER (PAL)

Il y a quelque temps, je vous révélais les manip secrètes pour obtenir de nombreux avantages. Depuis, j'en ai récupérées deux autres qui permettent d'accéder à la chronosphère et à la carte du niveau. Avec ça, plus d'excuse si vous perdez.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la partie, sans enclencher la Pause à l'aide du bouton de la manette Rond. Les boutons à activer se situent sur la barre d'icônes et servent à la confection des équipes. Le curseur ne doit pas être positionné sur des hommes au moment de la manipulation.



C'est ici que la manipulation s'effectue.

Les véhicules secrets sont plus loufoques les uns que les autres.

- L + C-Gauche + C-Bas simultanément pour courir la Golden Gate Bridge.
- L + C-Bas + C-Droite simultanément pour jouer San Francisco.
- L + C-Droite + C-Haut simultanément pour jouer Indiana.

C'est ici que tout se joue.

A vous les parcours de rêves !

Le code fonctionne même si vous n'avez pas terminé le premier niveau.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Sur l'écran de sélection du niveau, maintenez R2 et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré, Triangle.

La preuve, le dernier niveau est divisé en deux parties dont une se déroule après la défaite du boss de fin de niveau.

TRADUCTION DU MENU DES OPTIONS

(De gauche à droite et de haut en bas)

- Difficulté : Easy/Hard
- Sound : Stereo/Mono
- Niveau du son : Music - Sound Effects - Back
- Sound test : Music Test Sound Test
- Memory Card : Automatic Save : Yes/No - Load Game - Manual Save - Back
- Vibration : On/Off - Back

LES OBJETS DE BASE ET LEUR UTILISATION

(Du haut vers le bas et de gauche à droite)

- Shurikens : lancez-les en vous cachant, maintenez Triangle pour viser.
- Caltrops : sortes de clous jetés à terre, ils dissuadent les ennemis de vous poursuivre. Attention à ne pas marcher dessus.
- Health : potion régénérantes.
- Bomb : lancez-la et elle explose. Attention ! ne restez pas trop près.
- Smoke Bombs : fumigènes.
- Land Mine : posez-la sur l'itinéraire d'un ennemi. Elle se déclenche si on tire ou marche dessus.
- Poisoned Foods : lancez-les à côté des chiens ou des gardes pour les empoisonner.
- Sleeping Potion : éteint les feux et endort les gens.
- Five Colored Rice : grains de riz colorés utiles pour retrouver son chemin.

PLAYSTATION

X-MEN VS STREET FIGHTER (JAP)

Bien Speed, bien beau, beaucoup de fans se seront jetés sur ce jeu qui met aux prises les personnages des deux univers. Voici comment accéder à Gouki et à la version Alpha de Chun-Li.

POUR JOUER AVEC GOUKI

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur un des combattants situés en haut de l'écran et appuyez sur Haut, Gouki apparaîtra.

Gouki est à vous. Ça va faire bobo à la tête...

POUR JOUER AVEC CHUN-LI VERSION STREET FIGHTER ALPHA

Placez-vous sur Chun-Li (c'est pas sale) dans l'écran de sélection des personnages et maintenez Select appuyé pendant cinq secondes et validez.

Si c'est réussi, le changement est immédiat.

Chun-Li, dans son nouvel ancien costume, contre Gouki. Le match du siècle !

3615 * 2,23 F la mn

Consol plus

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

LA VPC SUR MINITEL SANS PRENDAGE DE TETE : FRAIS DE PORT GRATOS *

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE, PAIEMENT EN 48 HEURES *

* à compter de la date de reception

PLAYSTATION

BEST OF

PITFALL 3D	329 F
THEME HOSPITAL	329 F
ONE	329 F
DIABLO	349 F
SNOW RACER 98	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
NEED FOR SPEED 3	349 F
GRAN TURISMO	349 F
ROAD RASH 3D	349 F
RESIDENT EVIL 2	389 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES TOPS

YOSHI'S STORY	399 F
BANJO WAZOOIE	449 F
MYSTICAL NINJA	469 F

ON RACHETE CASH PAIEMENT EN 48 H

3615 Consolplus FRAIS DE PORT GRATOS*

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

- ☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
- ☐ CARTE BANCAIRE
  Expire fin
- ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 05/ 98

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 93 92 96 04 - FAX 04 93 20 87 93

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00	PLOK	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	REVOLUTION X	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	SUPER BC KID	149,00
CASPER	299,00	**SCHTROUMPFS 2**	**249,00**
DONKEY KONG 1	249,00	SECRET OF EVERMORE	
FIFA 98	**299,00**	+ GUIDE	349,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIROU	149,00
F ZERO	149,00	STARTRECK DEEP	149,00
HAGANE	99,00	**STREET FIGHTER 2**	**299,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SUPER SOCCER	149,00
SOCCER DE LUXE	**299,00**	SUPER TENNIS	149,00
IZZY'S QUEST OF		**TERRANIGMA + GUIDE**	**399,00**
OLYMPIC GAMES	149,00	TETRIS ATTACK	349,00
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LES SCHTROUMFS	169,00	WARLOCK	129,00
LUCKY LUCKE	249,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MARIO KART	**199,00**	WRESTLEMANIA	149,00
MORTAL KOMBAT	99,00	**ZELDA 3**	**199,00**
MORTAL KOMBAT 2	169,00	ZOOP	99,00
MYSTIC QUEST	129,00		
NBA LIVE 97	**199,00**		
NHL 96	129,00		
PACK ATTACK	149,00		

• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	**TINTIN AU TIBET**	**169,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**		
NBA JAM TE (EUR)	99,00		
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00		

• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **999 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR **349 F**

CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR **329 F**

ALIEN 3	99,00	MARIO LAND	169,00
ALLEWAY	169,00	MARIO LAND 2	199,00
ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	PINOCCHIO	249,00
BUST A MOVE 2	**249,00**	POP UP	99,00
CASPER	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DAFFY DUCK	199,00	SPIROU	99,00
DONKEY KONG LAND	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	STREET RACER	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	199,00
DRAGON HEART	99,00	TARZAN	149,00
DR MARIO	129,00	TAZ MANIA	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TENNIS	129,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	169,00	TETRIS	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
FERRARI	129,00	TETRIS PLUS	169,00
FIFA 98	**249,00**	TINTIN AU TIBET	169,00
GOLF	129,00	TRACK N FIELD	169,00
INDIANA JONES	169,00	**TUROK**	**199,00**
JIMMY CONNORS	169,00	WARIO LAND	199,00
JUDGE DREDD	99,00	WAVE RACE	129,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**	WWF RAW	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	YOSHIES COOKIES	169,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	**249,00**	ZELDA	99,00
LE ROI LION	199,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	**199,00**		
MARIO ET YOSHI	129,00		

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STELLA 7	69,00
CORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STRIKER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN OF FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS		VIRTUOSO	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WHO SHOT	
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00		
IRON ANGEL	99,00				
JOYPAD PANASONIC	99,00				
KING DOM :					
THE FAR REACHES	99,00				

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM **990 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix **2490 F**

AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		POWER SPIKES	149,00
COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	249,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**399,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WIND JAMMER	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**	WORLD HEROES PERFECT	199,00
LAST BLADE	**399,00**		

Nec

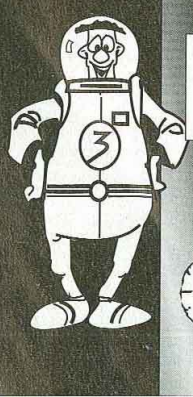
CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h
VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD **1090 F**
→ Volant + Pédalier **449 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00	• MANETTE ASCII	149,00	• PRISE PERITEL RGB	149,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00	• RALLONGE MANETTE	89,00	• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• MEMORY CARD	99,00	• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE	99,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	• **MANETTE DUAL SHOCK TEL**	

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
PARASITE EVE	**399,00**
SAGA FRONTIER	**399,00**

JEUX JAP

BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**489,00**
DEAD OR ALIVE	**489,00**
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
EIN HANDER	499,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	399,00
NINJA TENCHU	**489,00**
PARASITE EVE	489,00
SAGA FRONTIER	449,00
TEKKEN 3	**449,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	489,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 2	299,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	349,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	369,00
CHILL	349,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	299,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	369,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAST WARS	349,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00
DUKE NUKEM 3D	299,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXPLOSIVE RACING	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	349,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	369,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	349,00
ISS PRO 98	**369,00**
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JET RIDER 2	299,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
M6 TURBO RACING	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTO RACER	369,00
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	**369,00**
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	**349,00**
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER BOAT RACING	349,00
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**399,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299,00
RISK	299,00
RIVEN	**449,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	299,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
X MEN	329,00
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

BASTARD	199,00
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	199,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASPER	199,00
COMMAND AND CONQUER	**169,00**
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	199,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	169,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	**169,00**
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	**169,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
LEGACY OF KAIN	199,00
MAGIC CARPET	149,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	199,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
NHL POWER PLAY	199,00
NUCLEAR STRIKE	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	199,00
PANZER GENERAL 2	**169,00**
PERFECT WEAPON	149,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	129,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	**199,00**
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* **990 F**

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F 99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F	• MEMORY CARD 8 MEG	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F		

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
DRAGON FORCE 2	**399,00**
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
FATAL FURY REAL BOUT +RAM	**199,00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	**469,00**
LAST BRONX	149,00
PANZER DRAGON RPG	399,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SAMOURAI RPG	299,00
SHINNING FORCE 3	399,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
BUST A MOVE 3	249,00
COURIER CRISIS	**369,00**
CROC	369,00
DIE HARD TRILOGY	299,00
DISCWORLD II	299,00
DUKE NUKEN 3D	369,00
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	369,00
FRANKENSTEIN	299,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JONAH LOMU RUGBY	369,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	299,00
LAST BRONX	329,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	299,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
QUAKE	369,00
RESIDENT EVIL	**369,00**
SEGA TOURING CAR	369,00
SONIC R	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
TETRIS PLUS	299,00
WARCRAFT 2	369,00
WINTER HEAT	**369,00**
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	199,00

Promos Européennes

BATMAN FOR EVER	149,00	DRAGON HEART	99,00	**PGA TOUR GOLF 97**	**129,00**
BLACK DOWN	99,00	FIFA 96	129,00	REVOLUTION X	99,00
BLACK FIRE	99,00	FIGHTING VIPERS	99,00	SCORCHER	99,00
BLAZING DRAGON	**99,00**	FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	SEGA AGES	99,00
BUBBLE BUBBLE	169,00	GEN WAR	99,00	SHELL SHOCK	99,00
BUG TOO	129,00	GRID RUN	99,00	SKELETON WARRIOR	99,00
BUST A MOVE 2	169,00	**HEXEN**	**169,00**	**SOVIET STRIKE**	**169,00**
CHAOS CONTROL	99,00	IRON MAN	129,00	SPACE HULK 2	99,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00	JACK IS BACK	149,00	**STREET RACER**	**169,00**
D	149,00	MAGIC CARPET	169,00	THEME PARK	149,00
DARK STALKER	**129,00**	NBA JAM EXTREME	99,00	TOSHIDEN URA	99,00
DAYTONA USA CC	99,00	**NBA LIVE 97**	**169,00**	TRASH IT	99,00
DEFCON 5	99,00	NHL POWERPLAY	99,00	VIRTUA FIGHTER KID	99,00
DOOM	149,00	NIGHT	129,00	VIRTUAL ON	99,00

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

Nintendo 64

AERO FIGHTERS ASSAULT	**499,00**
AERO GAUGE	**449,00**
BLAST CORPS	399,00
BOMBERMAN	399,00
CHAMELEON TWIST	499,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
DIDDY KONG RACING	399,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	449,00
FIFA 98	499,00
FIFA COUPE DU MONDE	**549,00**
FORSAKEN	**499,00**
GOEMON MYSTICAL NINJA	**529,00**
GOLDEN EYE 007	399,00
HEXEN	399,00
ISS 64	499,00
ISS 98	**499,00**
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	499,00
MACE	499,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	349,00
NBA PRO	469,00
NCW VS NWO	**469,00**
NFL QUATERBACK 98	449,00
NHL BREAKAWAY 98	499,00
PILOT WINGS 64	449,00
QUAKE	**469,00**
RAMPAGE	**449,00**
SAN FRANCISCO RUSH	399,00
SNOW BOARD KID	499,00
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TOP GEAR RALLY	499,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	349,00
YOSHIES STORY	**429,00**

FORCE PACK	99 F	MEMORY CARD	99 F
VIBREUR	129 F	MEMORY CARD	299 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	4X	149 F
RALLONGE		ACTION REPLAY	399 F
MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

CONSOLE + 05/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

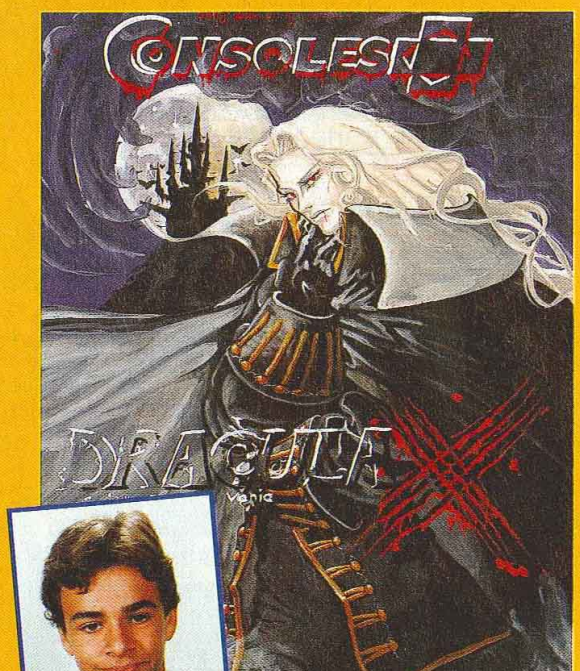
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Vous êtes-vous déjà demandé comment j'avais rencontré Trollie ? Souvenez-vous, le mois dernier, je vous ai décrit le premier saut à l'élastique sans élastique de l'oncle Hourkh... Si le saut en lui-même s'est bien déroulé, la réception a été beaucoup plus rude. En vérité je vous le dis, l'oncle s'est lamentablement vautré sur une trollesse assise paisiblement sous le pont. Je crois que l'on peut parler de coup de foudre, tout du moins de coup du sort. Le plus difficile a été de démêler l'oncle, l'élastique et Trollie... Une grande histoire d'amour était née...

Bomboy, hélas... stick !

VAINQUEUR DU MOIS

Et hop ! En ce beau mois de mai, c'est Cédric Touzet, un lecteur de Toulouse, qui remporte l'abonnement à Consoles+. Son dessin de Castlevania est absolument génial et fait avec amour et passion. Du haut de ses 14 ans, le jeune Cédric (conçu lui aussi avec amour et passion), recevra chez lui, dans sa boîte aux lettres perso, un beau Consoles+ tous les mois. Les jaloux peuvent toujours envoyer leurs dessins !



CLÉMENT, CE N'EST PAS BIEN !

Q *Clément Stevenant, un Lyonnais, aimerait savoir si des jeux comme Myst vont sortir sur Playstation ou Nintendo 64. Une question une seule, voilà un mec comme je les aime !*

R Hello, my good friend Mercifull. Je ne sais pas depuis quand tu possèdes ta Playstation, mais Myst est déjà disponible sur cette console depuis pas mal de temps ! La suite de ce jeu d'aventure graphique, Riven, est sortie le mois dernier. Et, attention les yeux, le jeu tient sur cinq CD ! Tout cela pour te faire comprendre que Myst ou Riven ne sortiront jamais sur Nintendo 64, tout du moins pas sur cartouche. Comme tu le sais certainement, la place sur cartouche est limitée et le manque de mémoire disponible interdit d'adapter ces deux titres sur Nintendo 64. Peut-être qu'avec l'arrivée en fin d'année du DD64, des jeux d'aventure de ce genre verront le jour... On en saura davantage quand nous aurons testé le DD64 et ses capacités de stockage.

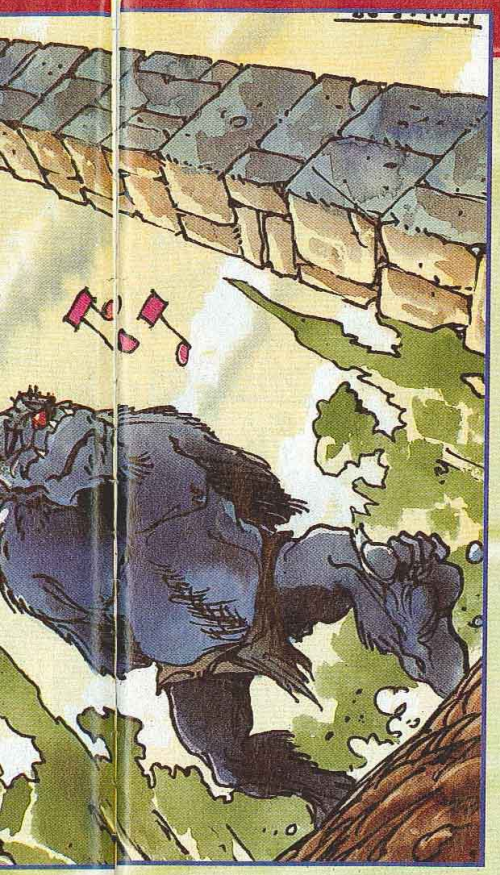
UNE PERSONNE PAS COMME LES AUTRES

Q *La question qui suit nous est posée par une "personne comme les autres", certainement un ami d'Hélène, qui comme vous le savez est une fille comme les autres. Notre inconnu du mois se fout complètement des rubriques Japon life style et Japon animé et souhaite qu'elles disparaissent de Consoles+ (il est chié lui !). Cette personne me demande aussi pourquoi nous ne diffusons pas de cassettes vidéo qui parlent des jeux à venir. Enfin, il termine sa lettre par deux questions : Que signifient les lettres ™, ®, © et, comment fait-on les bébés ?*

R Hello, my good friend Someone not like zi others. Alors comme ça tu te fous des rubriques Japon life style et Japon animé... Tu n'es certainement pas le seul... Mais il faut bien comprendre que dans un magazine comme Consoles+ il y a tellement de rubriques différentes que forcément elles ne peuvent pas plaire à tout le monde. Je suis certain que le Japon life style ou le Japon animé intéressent d'autres lecteurs. Autre exemple – tout simple pour que tu puisses comprendre sans trop réfléchir –, celui qui possède une Saturn se fout complètement des tests Playstation ou Nintendo 64 (et inversement ou vice et versa). Nous n'allons tout de même pas supprimer les tests Saturn pour faire plaisir aux possesseurs de Playstation ou sucrer les tests Playstation pour ravir les possesseurs de Saturn ! Si tu n'aimes pas, tourne la page... D'autre part, Consoles+ a déjà diffusé
jeux vid
Depuis,
réitérer
préféron
mois de
papier,
vidéo co
augmen
magazin
dernière
"Trade M
déposée
"Registr
nous) et,
"Copyrig
reproduc
générale
correspo
d'auteurs
déposée
savoir co
bébés, b
matin au

L'AC DU J

Q *Ro du sa sortira en le projet abandonn*



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

diffusé des cassettes vidéo de jeux vidéo, il y a très longtemps. Depuis, nous n'avons plus réitérer l'expérience. Nous préférons vous montrer chaque mois des nouvelles images sur papier, d'autant qu'une cassette vidéo coûte cher et augmenterait le prix du magazine. Pour répondre à ta dernière question, ™ signifie "Trade Mark" ("marque déposée" en français), ® signifie "Registred" ("enregistré" chez nous) et, enfin, © signifie "Copyright" ("droits de reproduction"). En règle générale, tous ces signes correspondent à des droits d'auteurs ou bien à des marques déposées. Enfin, si tu veux savoir comment on fait des bébés, bois beaucoup de lait le matin au petit déjeuner...

L'ACCRO DU JOYSTICK

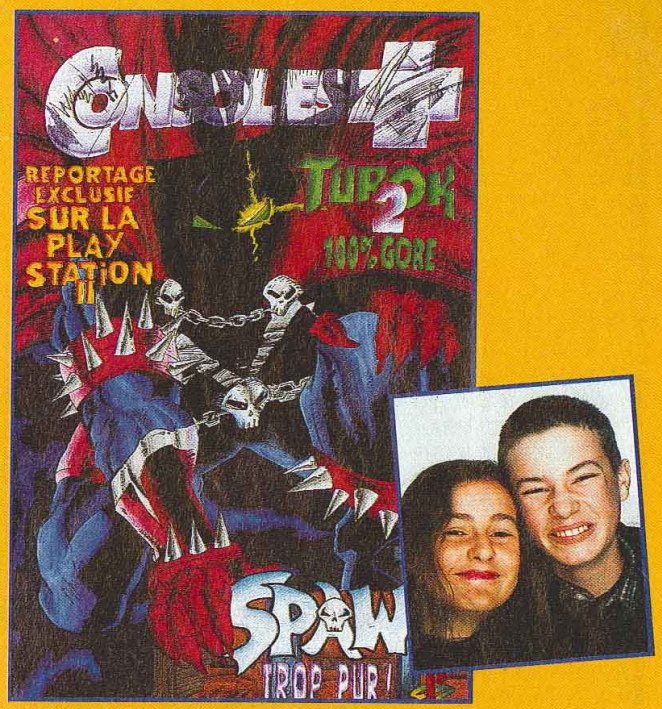
***Q** Romain Tessier, un accro du joystick, aimerait savoir si Goemon 64 sortira en version officielle et si le projet de jeu Rayman 2 est abandonné ou maintenu.*

R Hello, my good friend Roman. Si tout est normal sur Terre en ce moment, Goemon 64 est disponible, en version officielle, dans tous les magasins à l'instant même où tu lis ces lignes. Les textes du jeu sont entièrement en anglais, exactement comme pour GoldenEye. C'est un peu dommage de trouver des jeux en version officielle en anglais, mais il y a tellement peu de sorties sur Nintendo 64 que nous n'allons pas nous plaindre, n'est-ce pas ? Présenté l'an passé au salon de l'E3 à Atlanta, Rayman 2 est toujours en projet. Le jeu est bientôt terminé, mais aucune date officielle de sortie n'a encore été arrêtée. Il faut dire qu'en ce moment, Ubi Soft travaille d'arrache-pied sur son prochain gros jeu sur Nintendo 64 : Tonic Trouble. On ne peut pas tout faire en même temps !

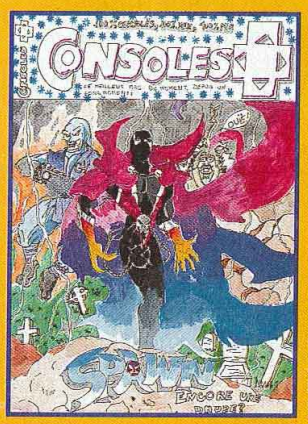
LE BEAU BLOND

***Q** Maxime Roux, un fervent lecteur de Consoles+ (on n'en doute pas), aimerait connaître les différences entre 3D libre, 3D précalculée et 3D isométrique.*

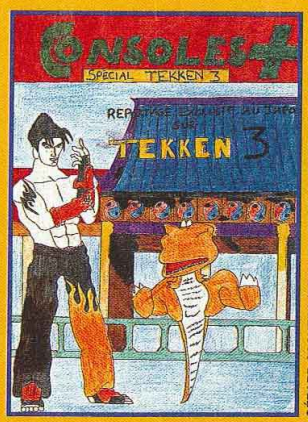
R Hello, my good friend Redhead. Tu es un peu paumé dans les différents types de 3D, je te comprends. Voici donc quelques explications pour que tout devienne limpide pour toi. La 3D libre est aussi appelée Full 3D ou 3D temps réel. Elle permet d'évoluer à sa guise dans des décors qui s'affichent au fil des déplacements. Rien n'est calculé à l'avance, tous les calculs de l'affichage des décors se font en temps réel, comme dans Mario 64 (Nintendo). A l'opposé de la 3D libre, tu as la 3D précalculée. Ton chemin est précalculé par l'ordinateur, tu ne peux donc pas circuler librement. Pour te donner un exemple, Crash Bandicoot 2 (Playstation) est un jeu en 3D précalculée.



LAURIE ET GOLIATH DYEVRE. SAINT-AVAUGOURD-DES-LANDES.



MOISE (LES BAINS DE PIEDS, CONNAIS PAS) ESSAME. TOURS.



GÉRARD CACHEDA (BEAU SOURIRE). CARRIÈRE S/S POISSY.

CARINE BECKER. MONTREQUIENNE (OH OUI, MONTRE-NOUS !).

CHARLIE TOQUÉ (UN MEC COMPLETEMENT GIVRÉ). VALENCE.

Enfin, la 3D isométrique est une fausse 3D. Elle est de moins en moins utilisée dans les jeux de nos jours. Il s'agit en fait d'une vue de 3/4 ou bien à 45°. Equinox (Super Nintendo), Landstalker (Megadrive) ou plus récemment Spot goes to Hollywood (Playstation) sont des jeux en 3D isométrique.

LAMONT L'AVALE

Q *Béatrice Lamont, une jeune et jolie lectrice fana de jeux de plates-formes, de courses et de baston aimerait savoir si les jeux d'occasion valent vraiment le coup et pourquoi les jeux neufs sont si chers.*

R Hello, my sweet friendise Swallow. Eh bien, pour une jeune fille, tu es très branchée jeux "virils" : baston, courses de bagnoles... bravo ! Les jeux d'occasion sont financièrement très intéressants. Certaines boutiques à Paris ou en province sont spécialisées dans la vente de jeux d'occasion. C'est le cas, par exemple, de Recycle War ou de Power Games, à Paris, une boutique qui rachète les jeux si le boîtier et la notice sont en bon état. Ensuite, un petit coup de décrassage, et hop ! le jeu est mis en vente à un prix super intéressant. Mais le plus passionnant, dans cette histoire, c'est que l'on peut trouver des jeux d'occasion très récents, moins d'un mois après leur sortie ! En ce qui concerne le prix des jeux neufs, le problème est de taille. Mais il faut bien comprendre une chose : de nos jours, créer un jeu coûte très cher, que ce soit sur Playstation, Saturn ou Nintendo 64. Nous ne sommes plus à l'époque où une personne programmait un jeu seule chez elle, dans un coin de sa chambre. Désormais, chaque nouveau projet de titre demande un travail considérable à une équipe de plusieurs dizaines de personnes, et pendant plusieurs mois. Il n'est pas rare de voir le budget d'un jeu se compter en centaines de milliers de francs, voire parfois plusieurs millions. Les coûts de production sont désormais très élevés, ce qui se répercute sur le prix des jeux lors de leur sortie en magasin.

PACAUD, LE GARS !

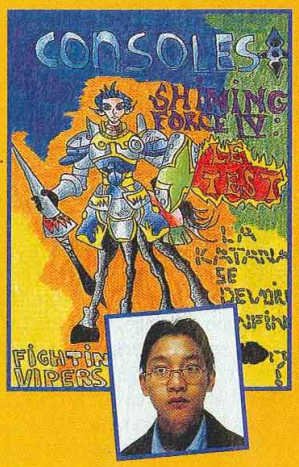
Q *François Pacaud possède une Saturn (on ne rigole pas, ce n'est pas drôle), et souhaite savoir quels sont le meilleur Doom-like et le meilleur jeu de stratégie sur cette console.*

R Hello, my good friend Befranc. Les Doom-like sur Saturn ne sont pas très nombreux, mais tous d'une bonne qualité. Tu peux donc choisir, sans aucun problème, parmi les titres suivants : Exhumed, Duke Nukem 3D ou encore Quake. Exhumed est une aventure qui se déroule à l'époque de l'Egypte antique, avec des décors magnifiques et, surtout, un moteur d'animation aussi performant que rapide. Duke est de loin le plus drôle, mais aussi le plus difficile, les expressions du personnage sont hilarantes et le jeu très original. Enfin, Quake est le seul Doom-like entièrement en 3D libre. C'est-à-dire que chaque ennemi ou élément du décor est constitué de polygones texturés. Le jeu est aussi très gore.

LE RÊVE DEVIENT CAUCHEMAR

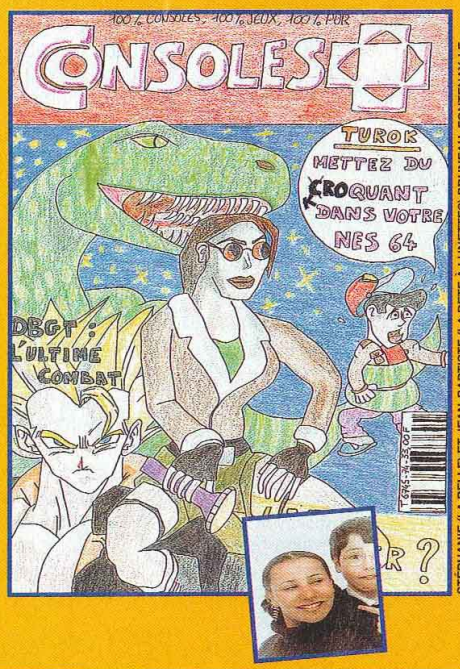
Q *Denis Beurnel, un p'tit gars de Vesoul, se pose une question capitale : que devient le jeu de Cryo, Dreams to Reality ?*

R Hello, my good friend Butter. Dreams to Reality était censé être un jeu tout en 3D, à la Tomb Raider (dixit Cryo). Hélas, au vu des premières parties auxquelles j'ai pu jouer, je dois avouer que le jeu est loin d'atteindre la qualité de Tomb Raider. Il faut dire que Cryo n'a jamais été spécialiste des jeux en 3D libre, mais plutôt des jeux d'aventure graphique. Ce jeu, qui est déjà sorti sur PC, devrait bientôt être testé dans Consoles+. Cryo n'a pas encore annoncé de sortie officielle sur Playstation.



VO QUOC VIET (VIVE LE COQ AU VIN ET LES NEMS), VILLARS-SUR-GLANE.

CÉDRIC PRUVREL (QUE NATURE), BERNIERES.



STÉPHANIE (LA BELLE) ET JEAN-BAPTISTE (LA BÊTE À LUNETTES) BRUNEAU. FONTENAY-LE-VICOMTE.

N'OUBLIEZ PAS

- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissants dessins sur nos ordinateurs tout ce qu'il y a de plus quelconque. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison ! Vive le cyberdessin !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos dessins. Si vous ressemblez au Panda ou à Switch, envoyez plutôt une photo de votre voisine, Niiico en fait la collec (des photos, pas des voisines !).
- Que Niiico (un nain capable) s'occupe de m'adresser les questions que vous voulez me poser par e-mail. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : nicolas@imaginet.fr. Si vous voulez que je diffuse votre e-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier, je glisserai votre adresse dans le magazine.

WINNER'S GAMES

Le pro du jeu vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !

A LYON
pour l'accueil, le choix, les conseils et les prix, Y A PAS PHOTO

Jeux sur Nintendo 64 Playstation, Saturn, Super Nintendo, les meilleurs jeux sur PC, etc.

CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT

2 adresses !

51, rue Victor Hugo
(métro Ampère)
LYON-2ème
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)
VILLEURBANNE
Tél. 04 78 85 08 46

RED SUN

Toute l'animation en direct du Japon

16 bis, rue d'Odessa 75014 PARIS Métro : Edgar Quinet ou Montparnasse
Tél : 01 43 20 71 73 Fax : 01 43 20 72 13
Ouvert du Lundi au Samedi de 11h à 19h
Dimanche 13h à 19h

TOUT SAINT SEIYA
Des dizaines de goods sur Saint Seiya. Des mangas en japonais. Nombreuses armures disponibles (même inédites)

Le plus grand choix de rami card et de shitajiki de France. Des centaines de modèles !!!

ANIME MANGA GIRL INTERDIT AUX MINEURS
La vidéo de toutes vos séries préférées. Elles sont toutes là, les plus fameuses anime héroïnes comme vous ne les avez jamais vues.
100F

GRAND CHOIX DE ART BOOKS
Toutes les dernières nouveautés. Nombreux Art books anciens (Nadia, Harlock, Goldorak, Macross, Cobra...)

Nous prenons vos commandes au Japon. Livraison dans les 10 jours.

VPC
Livraison dans toute la France en 48h
01 43 20 71 73

GRAND RAYON EROTIQUE
- Jeu de Rôle PC érotique en direct du Japon : 99 F
- Tous les art book
- CD book (top choice, tech giant, des centaines d'images hentaï)
- Figurines résines
- Mangas

LES ROBOTS
- Spécialiste macross
- Patlabor
- Gundam
- Evangelion

JEUX IMPORT
Et tous les jeux japonais sur PSX et SATURN. Grand choix de RPG inédits en France. Commande de jeux rares au Japon.

Et toujours les bornes d'arcade avec KOF 97 and MARVEL vs CAPCOM

SKY GAMES

LE SPECIALISTE DU JEUX VIDEO

RACHAT • VENTE • ECHANGE

SUR :

PLAYSTATION • SATURN • MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO • GAME BOY • GAME GEAR • CD ROM • PC

NOUVEAU 3615 SKY GAMES

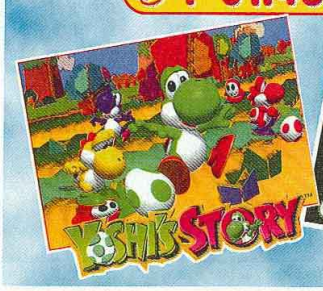
Plus de 10 jeux à gagner par jour

VPC A L'ECHELLE NATIONALE !!!

Contactez-nous rapidement aux adresses suivantes :

106, rue de Reuilly
75012 PARIS
✆ : 01.43.45.45.25

371, rue de Vaugirard
75015 PARIS
✆ : 01.45.39.24.80



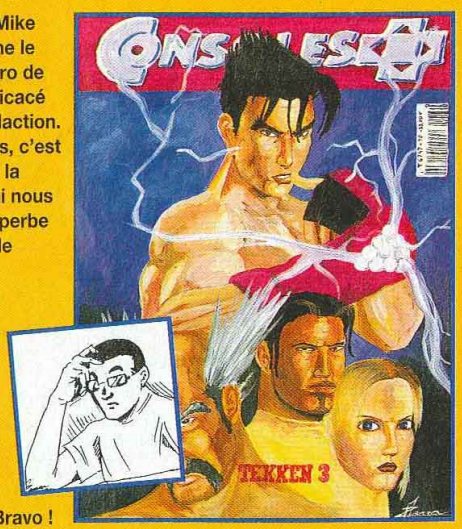
UN SACRÉ GROS COCHON

***Q** The Pig, un petit Suisse, a des copains douteux. Ils disent que la Playstation est plus puissante que la Nintendo 64 pour trois raisons. Primo, le son est mieux car sur CD. Deuxio, les périphériques de la Nintendo 64 sont ridicules. Et tertio, ils disent que la Nintendo 64 ne doit pas être mise entre les mains des plus de 10 ans. Christophe, le petit Suisse, me demande mon avis et ce qu'il faut répondre à ses amis.*

R Hello, my good friend Ze Pig. Je me demande si tes copains ne sont pas des kékés de première ! La guerre entre les adorateurs de la Playstation et de la Nintendo 64 est loin d'être terminée et le flot d'imbécillités que l'on peut entendre à ce sujet n'est pas près de se tarir. Voici donc ce que tu peux répondre à tes amis. Primo, le son n'est pas forcément mieux sur CD que sur cartouche. Un CD dispose de plus de place, mais le son n'est pas pour autant de meilleure qualité. Je le prouve : si tu possèdes un lecteur de CD audio, un PC ou bien mieux, un Macintosh, insère un CD Playstation dans le lecteur prévu à cet effet. Surprise, tu verras apparaître sur l'écran le contenu du CD. Dans 80% des cas, le CD ne comporte qu'une seule piste, le programme principal et pas de piste audio ! "Bin alors, où qu'elle est la chanson ? Bin quoi ? Qu'est-ce qu'y z'en ont fait ?". Force est de constater que les pistes audio sont contenues dans le programme principal, donc compressées pour tenir moins de place, et décompressées en temps réel au besoin. Dans un jeu sur Nintendo 64, les musiques ou les bruitages sont compressés de la même manière. Alors, elle est où la différence, hein ? "Bin... chais pas !" Autre chose : la puissance d'une console ne se mesure pas à la qualité du son. Deuxième point, c'est de loin la plus grosse bêtise que j'aie entendue de ma vie. Parce que les périphériques de la Nintendo 64 sont les plus avancés du marché et, en plus, les plus originaux. La manette analogique, par exemple, est une première mondiale, souvent copiée, jamais égalée. Le Kit Vibration est lui aussi une petite merveille. Quatre prises manettes à l'avant de la console, c'est du jamais-vu non plus ! Demande à tes copains quels sont les périphériques de la Playstation ? Mis à part la carte mémoire, il n'y en a pas ! Pour jouer à quatre sur Playstation, il faut acheter un quadrupleur ! La première manette analogique ? Deux énormes joystick affreux ! Le dernier modèle est moins imposant, il faut bien le reconnaître, mais on attend toujours la manette qui vibre... Tu vois, la Nintendo est loin d'être ridicule face à la Playstation. Dernière ânerie, et on en finit. C'est vrai que Nintendo a toujours eu une image de marque enfantine. L'univers de Mario n'est pas destiné aux seuls adultes, mais de là à dire que la Nintendo est à réserver aux enfants, je ne suis pas d'accord ! Ici, à la rédaction, tout le monde joue avec les jeux Nintendo et surtout AHL. Et tu peux le croire ça, AHL n'a plus dix ans, c'est une certitude !

LE PRIX D'EDDY KACE

Et vlan ! C'est Mike Zenon qui gagne le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute la rédaction. Une fois de plus, c'est un p'tit gars de la Guadeloupe qui nous a envoyé un superbe dessin. A peu de chose près, tu empochais un abonnement à Consoles+, mais ton dessin manque d'accroches ! Bon, frère, sakarouler quand même. Bravo !



ÇA FA TOUCHOURS BIEN

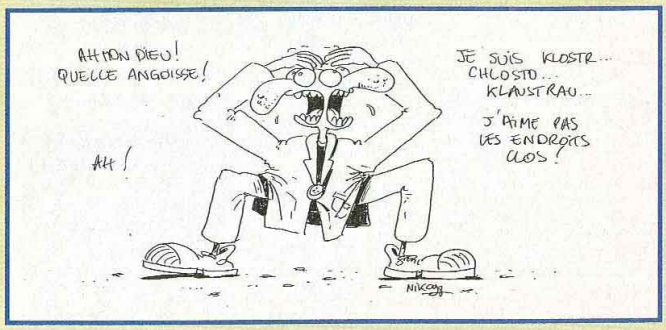
***Q** Fabien, un p'tit gars de Sennecy-le-Grand, me demande le temps qu'il faut pour qu'un jeu passe d'une version américaine à une version officielle. Autre question du bonhomm, la Katana, la prochaine console de Sega, sera-t-elle une 64 ou une 128 bits ? Enfin, une petite note d'érotisme, le jeu Gun Blaze va-t-il sortir en version officielle ?*

R Hello, my good friend Itscool. Il est difficile de répondre à ta question, car il arrive souvent que des jeux sortis aux Etats-Unis ne voient jamais le jour en version officielle. Le délai varie énormément en fonction des jeux. Sur Nintendo 64, la conversion se fait très rapidement, parfois en moins de deux mois. Sur Playstation, cela peut prendre trois ou huit mois... La Katana sera une console 64 bits. Mais son architecture, proche de celle d'un PC, fait qu'elle tirera sa puissance des éléments qu'elle a en elle : une carte graphique rapide, quelques coprocesseurs puissants et le tour est joué. Enfin il faut que tu saches que Gun Blaze est le jeu le plus naze que j'aie jamais vu ! Il ne sortira heureusement jamais en version officielle. Franchement, comme l'a si bien dit Niiico dans le dernier numéro, si tu veux t'exciter sur des petites culottes, ouvre le catalogue des 3 Suisses ou de La Redoute à la bonne page, tu vas te régaler !

QUE DES PROMESSES !

***Q** Un jeune lecteur de Consoles+ et futur abonné (que des promesses) me demande si les versions DD 64 de Zelda et d'autres jeux prévus pour ce support seront les mêmes que celles sorties sur cartouche.*

R Hello my good friend Subscriver. Il est difficile de savoir ce que seront les versions DD64 des jeux déjà sortis sur cartouche. Je ne peux pas répondre à ta question avec certitude. Tout ce que je peux te dire et t'affirmer, c'est que Nintendo Japon nous a confié que la version DD64 de Zelda serait une suite du jeu sur cartouche : une nouvelle quête, de nouveaux décors et de nouveaux monstres. J'espère qu'il en sera de même pour tous les jeux à venir sur ce support !



GENIAL GAMES

Place du Calvaire
76500 Elbeuf
Tél : 02 35 78 63 26

SARL ROXALE
37 rue du Clos
76530 Grand Couronne
Tél : 02 35 67 28 56

LES MEILLEURES REPRISES

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

ACHAT - VENTE - REPARATION

VPC **SUNRISE IMPORT** VPC

LE SPÉCIALISTE EN JEUX VIDÉO D'IMPORT

Playstation

PARASITE EVE	JP
TEKKEN 3	JP
SAGA FRONTIER	US
SOUKAIGI	JP
BRAVE PROVE	JP
SAGA FRONTIER	US
TAIL CONCERTO	JP
DARIUS G	JP
THUNDERFORCE V	JP
LUNAR	JP
DEAD OR ALIVE	US
KOF 97	JP
BREATH OF FIRE 3	US
etc.	

Accessoires

PS : PAD VIBRANT " DUAL SHOCK "
PS/SAT : GUN + PEDALIER
CABLE RGB
TRANSFO 110/220V JOYPAD

du choix des prix un service... et surtout des news!

tout l'import et rien d'autres !

Saturn

RAYEARTH	US
K O F 97	JP
DRACULA X	JP
HOUSE OF THE DEAD	
DRAGON FORCE 2	JP
SAKURA WARS 2	JP
VAMPIRE SAVIOR	JP
SAVAKI	JP
ROBOT TAISEN F Part 2	
SHINING FORCE 3 Part 2	
GUN GRIFFON 2 etc.	

Garage Kit

- EVANGELION - SAKURA WARS
- STREET FIGHTER - OKUTO NO KEN
- K O F de 250 à 400 F - PVC et RESINE
- matériel

Neo Géo

CART : FATAL FURY	
REAL BOUT 2 vers JAP et US	
CART : METAL SLUG 2 vers	JAP et US
CART : LAST BLADE vers	JAP
CART : BLAZING STARS	
CD : LAST BLADE	
JOYSTICK d'arcade...	

Super Famicom

RPG en Occaz :	
DRAGON QUEST III	JP
FINAL FANTASY V,VI	JP
Y'S III	JP
FIRE EMBLEM	JP
STAR OCEAN	
etc. etc.	

TOUS LES MAGAZINES IMPORT JAPONAIS : SATURN FAN, DENGEKI N64, FAMITSU etc.

✆ 01.47.70.27.04
E-mail : sunrise@magic.fr
14, rue des Messageries
75010 Paris

REPARATION CONSOLES

TRANSFORMATION MULTI STANDARD PLAYSTATION
85F
- SUR PLACE
- PAR NOTRE TECHNICIEN
- GARANTIE 3 MOIS

CENTRE DE MAINTENANCE
- SONY
- SEGA
- NINTENDO

- DEVIS GRATUIT
- REPARATION GARANTIE 3MOIS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

WARE CENTER
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS
TEL : 01 42 52 22 33

MANDINET GAMES — PARIS 12è
Vente - Achat - Echange — NEUFS & OCCASIONS

Prix spécial sur présentation de cette publicité : C. mémoire + Vibreur N64 : 129 F
Manette PSX : 69 Frs / Carte mémoire PSX : 79 F / Resident Evil 2 (vf) TEL
PLAYSTATION Occaz : 599 F — NINTENDO 64 Occaz : 699 F

Les hits Playstation : *Batman & Robin - Riven - Resident Evil 2 - Lucky Luke - Bloody Roar - Deathtrap Dungeon - One - Diablo - Dark Oman - Snow Racer 98 - NF Speed 3 - T Raider 2 - Stars wars masters - Gex 3D - Theme Hospital - Alundra - NBA Pro 98 - T Crisis - NINJA - Road Rash 3D - INDY 500 - Power Boat etc.*

Les hits Nintendo 64 : *Golden eyes - Bomberman - Extreme G - WCW vs NWO - Tetris Sphere - NFL Quaterback - Banjo Kazooi - MKart 64 - Lylat wars - D Nukem 64 - Goemon - Quake - Fighters Destiny - Conker's Quest - Nagano 98 - Mario 64 - Wave Race - FIFA 98 - ISS 64 - Yoshi's Story - NBA Pro 98 - DOOM etc.*

Nous rachetons cash des jeux, consoles et accessoires :
PLAYSTATION - NINTENDO 64 - S.SATURN - GAME BOY - GAME GEAR

Echange de jeux à partir de 20 F ou possibilité d'échange gratuit. Tarifs et VPC nous consulter.

Important : Vous faites erreur sur l'achat de vos jeux d'occaz, nous vous l'échangeons pendant 24 h.

245 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél : 01.43.42.49.87 - M° : Dugommier ou Daumesnil

CYBERMANIA

LE N1 DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

01.34.04.81.16

1 PLAYSTATION	1 NINTENDO 64
+ 2 MANETTES	+ 2 MANETTES
+ 1 C.MEMOIRE	+ 1 C.MEMOIRE
+ 1 JEU NEUF	+ 1 JEU NEUF
+ 1 JEU DEMO	+ 1 C.DEMO
= 1 299 FRS	= 1 599 FRS

JEU NEUF A PARTIR DE 79 FRS

TRY A GAME Porte d'Auteuil

11, rue Chanez - 75016 PARIS
L'achat sans risque : essayez les jeux - même neufs - avant de les acheter !!!
Reprises - échanges - rachat tout matériel
FRANCAIS - IMPORT

01.40.71.60.61

VPC PLAYSTATION OCCASION

Rayman, Tekken, Fifa 97, Alien T, Doom	79 F
Tobal 1, Porsche, Gex, Command & C	99 F
NBA Jam Extrême, Need for Speed 1	99 F
Crash B, Little Big A, Suikaden, Worms	129 F
Baphomet 1, Jet Rider, Explosive Racing	149 F
Sim City 2000, Myst, Croc, Final F7	199 F
Tomb Raider 2, Odd World, Baphomet 2	229 F
Gex 3D, Jet Rider 2, Moto Racer, Fifa 98	249 F
One, Snow Racer, Death Trap Dungeon	249 F
Dark Omen, Need FS 3, Thème Hospital	279 F
Resident Evil 2, Gran Turismo, Riven	299 F

Playstation Occaz 790 F+1 jeu occaz

SERVICE TECHNIQUE PSX
Transformations multistandard, Réparations, reprises consoles H.S.

Toutes les NEWS PC
occaz à partir de 39 F

Jeux SATURN Occaz à partir de 79F
Saturn occaz+1 jeu 490 F

Jeux Occasion N64

Mario, Extreme G, Bomberman, Turok	199 F
Diddy K, Mace, Doom, Nagano, Fifa 98	249 F
Snowboard Kids - Yoshi - Quake - NHL 64	299 F

N64 Occasion 790 F+1 cassette vidéo

Egalement Jeux/Consoles Occaz sur : MS, MD, NEC, NES, SNES, SNIN, GB, GG

*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

Pour votre sécurité tous nos envois sont en Colissimo **recommandé** (24/48h) 35 F de 1 à 4 jeux.

SHOP IN'

crée l'événement !

780 Frs ce module publicitaire

✆ 01.41.86.16.32

Games Game -20%*

JEUX VIDEO Toutes marques

NEUF OCCASION
RACHAT ECHANGE
DEPOT-VENTE
REPARATION

GAMES WORKSHOP - CARTES MAGIC

Jeux et Consoles
NINTENDO64 PlayStation

30, av. Jean Moulin (fond de cour)
78380 BOUGIVAL
☎ 01 30 82 25 02

* Offre valable jusqu'au 31 mai 1998 uniquement sur les jeux d'occasions marqués d'une pastille bleue sur présentation de cette annonce dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont déposées.

ACHETE ! ECHANGE ! VENDS !

TES JEUX PSX, SATURN et N64

SYSTEM' DISC

TOUTES LES NOUVEAUTES PSX A 299 F

DES JEUX D'OCCASION A PARTIR DE 69 F

TOUS LES JEUX N64 A MOINS DE 500 F

TRANSFORME TA PSX EN CONSOLE MULTISTANDARD POUR 199 F (Cable RGB Compris)

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tél/Fax : 01.46.82.24.69 - ouvert du Mardi au Dimanche Après-Midi

---

ABSOLUTE G.A.M.E.S

PUCE PSX 100%	55 fr
PUCE SATURN	129 fr
CABLE RGB	49 fr
CABLE RGB+Audio & Adaptateur Guncon	68 fr
CABLE LINK	79 fr
ERAZER Gun Psx/Sat	249 fr
PAD Phospho, Camouflage, Gold AutoFire, Leds & Slow	79 fr
Memory Pack x4 N64	79 fr
Adaptateur N64 sfx v3	79 fr

Frais de port : 20 Frs

www. AbsoluteGames.Com
6 Avenue de MARBOTTE 21000 DIJON
03 86 62 28 82 10H/21H
03 80 73 58 58 WEB 7J/7

REVENDEURS, POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE SHOP IN'

CONTACTEZ VITE CAROLINE

✆ 01.41.86.16.32

JEUX VIDEO

SPEED GAMES

61, avenue de Paris
95230 SOISY SOUS MONTMORENCY
☎ : 01 34 12 48 66
NEUFS et OCCASIONS
ECHANGES - REPRISES
Grand Turismo... Resident Evil 2 !!!
PISTOLETS A BILLES
CARTES MAGICS
Venez retirer votre carte de fidélité !!!
OUVERT LE DIMANCHE

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

GRAND CONCOURS BRAIN DRAIN
DES CENTAINES DE JEUX A GAGNER !!!

BANDAI

VENEZ **JOUER** ET **GAGNER** LE JEU **"BRAIN DRAIN"** **SUR GAME BOY** DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES DU 15 AU 31 MAI 1998.

VOUS POUVEZ EGALEMENT JOUER ET GAGNER PAR MINITEL, **3615 SCOREGAMES** DU 1ER AU 31 MAI 1998.

REMPLISSEZ LE BULLETIN DE PARTICIPATION CI-DESSOUS POUR JOUER ET PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT ET GAGNER **UNE CONSOLE NINTENDO 64 !!!**

MINITEL : 2,23F/mn

POUR JOUER

REMPLISSEZ ET DECOUPEZ CE BULLETIN, REMETTEZ LE A UN VENDEUR ET TENTEZ VOTRE CHANCE AU JEU, SI VOUS EFFECTUEZ LE MEILLEUR SCORE DE LA JOURNEE, VOUS REMPORTEREZ LE JEU BRAIN DRAIN.

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

A REMPLIR PAR VOTRE VENDEUR.
SCORE AU JEU BRAIN DRAIN :

GRACE A CE BULLETIN, VOUS POUVEZ AUSSI PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT ET **GAGNER UNE NINTENDO 64**

© BANDAI PRODUCTION 1997 ©1996 - 2M PRODUCTION DEVELOPED BY VISUAL IMPACT

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N°20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ

MANETTE RESIDENT EVIL

CARTE MEMOIRE EDGE 15 BLOC

BATMAN & ROBIN

CARDINAL SYN

CIRCUIT BREAKERS

GRAN TURISMO

RESIDENT EVIL II (28 AVRIL)

WAR GAMES

COUPE DU MONDE

FORSAKEN

INT. RALLY CHAMP.

TOTAL NBA 98

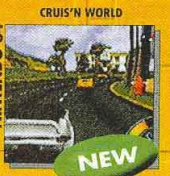
ROAD RASH

SNOW RACER

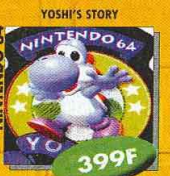
PANZER DRAGON SAGA

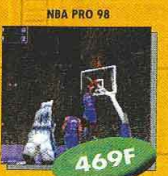
THE HOUSE OF DEAD

BURNING RANGERS

CRUIS'N WORLD


AERO GAUGE

YOSHI'S STORY


NBA PRO 98


FORSAKEN

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

SCORE-GAMES FETE SES 6 ANS du 1er au 31 mai 98

6 ANS ET VOUS OFFRE 200F EN BONS D'ACHAT!

VENEZ DEMANDER VOTRE CARTE ANNIVERSAIRE DANS TOUS NOS MAGASINS !!!

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville :.....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

RC B 385215603 CONSOLE + MAI 98

emap•alpha
152, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1re maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Lionel Barcilon, Azahel Vienne, Bomboy.
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Caroline Saint-Blanca (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication :** Keith Marriott. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** avril 1998. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** EPS, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

Vds PSX jap : DBZ 2, 3, px : 300 F le tt. **Sébastien LAPORTE, 487, av. des Palmiers, le Bruse, 83190 Six-Four. Tél. : 04.94.34.00.27.**

Vds ou éch. Colony Wars et Tomb Raider 2. **Ben GAUNGULI, 5, rue Danès de Montardat, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 01.30.87.09.97.**

Vds jx PSX 100 F, Ridge Racer, Rev-Allen, Trilogy, Fl, etc... **Fabrice CAMPAGNA, Rue de l'Orme, 13250 Les Baux-de-Provence. Tél. : 04.90.54.41.78.**

Vds FF71 Fighting Force IC Rash 2 Rapid Racer, px : 250 F pce, port compris. **Régis BONNEAU, 56, rue Paul-Painlevée, 33600 Pessac. Tél. : 05.56.45.52.30.**

Vds jx PSX : Tobal 2 et MG Turbo Racing, px : 150 F. **Alexis MOURON, 20, rue Montmorency, 28290 Courtalain. Tél. : 02.37.98.86.76.**

PSX (jap) + man + 3 jx, px : 700 F + jx (EUR) Alerte Rouge : 200 F. **Julien LELEK, 5, rue de Lorraine, 59840 Perenchies. Tél. : 03.20.08.71.84.**

Vds ou éch. Field 100 F (sans not.). **Cédric DECOSTER, 27, rue des Frères Mozer, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 03.21.84.63.28.**

Vds jx PSX : Formula DNE : 150 F, Formula One 97 : 200 F. **Sébastien LAPORTE, 487, av. des Plamiers, Le Bruse, 83140 Six-Fours-les-Plage. Tél. : 04.94.34.00.27.**

Vds jx Multistandard Warcraft 2, TB2, Vrally Formula 197, px : 150 F. **Tristan IMBERT. Tél. : 04.72.50.85.95.**

Vds Desctruction D2, Jersey Devil, Hercules (210 F ; 300 F ; 210 F), neufs. **Damien RODRIGUEZ, 32, rue du Docteur Rombard, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 01.40.95.10.51.**

Vds 20 Démos 19 à 39 F : Rascal, Bloody, Roar... ou éch. ctre jeu. **Xavier PERMAROLE, Petit Loubère, 40290 Habas. Tél. : 05.58.98.08.93.**

Vds jx PS : Pandémonium, Tekken 2, Tobal + CD démos, px : 150 F. **Renaud BADELIER, 13, rue du Maréchal-Leclerc, 51260 Saint-Just-Sauvage. Tél. : 03.26.80.07.84.**

Vds jx courrier Crisis : 240 F neuf. **Romuald GUILBERT, 20 rue Saint-Martin-du-Crot, 18220 Sainte-Solange. Tél. : 06.07.16.85.75.**

Vds jx PSX Formulas 7, Soulblade 100 F et Tombraider : 2 200 F. **François-Xavier CAILLET, 4, place Roland, 59710 Pont-à-Marcq. Tél. : 03.20.59.55.57.**

Vds jx PS et Sat (VS et Jap) de 120 F à 200 F pce. **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

Vds et éch. jx PSX US/Jap, Euro. **Jean-Marc GOTAR-BERNARD, 11, av. de la Zibeline, 77240 Cesson. Tél. : 01.64.41.67.34.**

SATURN

Vds Saturn jap. adapt. Sega Rally Ame Daytona jap. : 600 F. **Franck DUCOURTIOUX, 3, rue Maréchal Ney, 91860 Epinay-s-Senart. Tél. : 01.60.46.78.80.**

Vds Grandia jap. neuf, px : 350 F. **Rémy PARADOU, 6, av. de la Croix Herbouze, 24650 Chancelade. Tél. : 05.53.54.95.70.**

Vds Saturn + 8 jx + 2 pads, px : 1 400 F. **OLLIER Pierre, Bechefave, 19160 Neuvic. Tél. : 05.55.95.80.80.**

Vds Saturn + 8 jx + 2 man. + carte mémoire CD + Plus 1 500 F à déb. **Christophe DE COURSON, 515, chemin du UVallon, 83270 Saint-Cyr-sur-Mer. Tél. : 04.94.26.59.72.**

Vds Saturn + 2 jx + man. + 1 démo + TV, px : 750 F. **Guillaume DORLEANS, 58, rue du Clos-de-l'Ormeauteau, 77176 Savigny. Tél. : 01.60.63.19.07.**

Vds Sat + 2 man. + 2 jx (Enemyo) dayt 2 + 1 CD démo avec livre : 700 F. **Anthony PETIT, 13, place de la Tuilerie, 60400 Sempigny. Tél. : 03.44.09.55.99.**

Vds SAT Tbe + 2 pads + 3 jx + Volant + Ped + 7 démos + mag. **Damien COCHET, 16, rue des Dunes, 91650 Brevillet. Tél. : 01.64.58.56.53.**

Vds Saturn + 3 jx + 2 pads (Pile de Save Incl), px : 1 000 F. **Eddy CARRON, 21, chemin des Sosse-Lièvre, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 04.79.61.34.71.**

Vds CD Dragon-Ball 2 sur Saturn neuf, px : 300 F. **Nathalie CHATAIGNIER, 28, rue de la Mothe, 60600 Brevil-le-Vert.**

Vds Yoshi Island 64 Jap. à 470 F et automobili lamb à 450 F. **Jérémy KEMPF, 2, square Arago, Parc Montaigne, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 01.30.23.95.11.**

Vds SNES + 10 jx + 3 pad + 1 turbo, px : 1 000 F. **Guillaume FANTONI, Le Nizy, 69520 Le Bois-D'Oingt. Tél. : 04.74.71.75.07.**

Vds Ratman Return, jap. px : 50 F. **Mickaël RICAUX, 442, HLM la Haye, Route de Saint-Paul, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 02.32.42.91.43.**

Vds adapt. D5/Jap. 25 F ; Ramna Jap 80 F. Ill. Of Time + Livre, px : 130 F. **Alexandre GIRARD, 7, place de l'Eglise, 95750 Le Bellay-en-Vexin. Tél. : 01.34.67.41.89.**

Vds 10 jx (Nigel, Tintin, Rock and Roll Racing...), px : 600 F. **Anthony RENAUD, La Garenne-la-Coze, 29160 Le Poet-Laval. Tél. : 04.75.46.48.38.**

Vds SNIN + Zelda 13 + Starwing + 2 man. + S. Game Boy, px : 500 F. **Clément PHILIPPE, 25, rue Saint-Claire, 74000 Annecy. Tél. : 04.50.51.78.00.**

Vds jx SN de 50 F à 100 F port compris. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 04.78.46.00.29.**

Vds Saturn Multi Standards. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Cingolsheim. Tél. : 03.88.78.63.81.**

NINTENDO

Vds Nintendo 64 + Mario et Turok, px : 1 500 F. **Julien CLADIDIER, 190, place du Calvaire, 88500 Bazoilles-et-Ménil. Tél. : 03.29.07.79.33.**

Vds Mace VF, px : 400 F. **Jean-Baptiste DUBOY-GUILLARD, Rés. du Ht du Golf, 18 allée des Hirondelles, 20166 Porticcio. Tél. : 04.95.25.21.59.**

Vds Turok, px : 500 F à déb. **Fabrice VIALLETON, 750, route de Bellevue, 69760 Limonest. Tél. : 04.78.64.50.29.**

Vds jx N64 : Diddy Kong Race et Wave Race, px à déb. **Pierrick CHARPENTIER, 120, av Gebloy, 29870 Landéda. Tél. : 02.98.04.91.42.**

Vds Nintendo + Game Boy (8 jx) + 2 man., px : 600 F. **Julien HEUGAS, Bialon, 63750 Messeix. Tél. : 04.73.21.47.06.**

Vds jx N64 de 250 F à 300 F ou éch. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 04.70.45.29.20.**

Vds Clubs Nintendo 64 sur Toulouse. **Jean-Pierre MAGNIN, 11, passage Albert-Camus, Apt 20, 31100 Toulouse. Tél. : 05.61.44.27.52.**

Vds N64 + 3 man. + 2 memory card (250 K + 1 M) + 4 jx (Turok, DDKR, MACF, 007), 2 500 F à déb. **Cédric MILLET, Les Galliers, 36210 Chabris. Tél. : 06.81.22.82.71.**

Vds Nintendo 64 + (ISS64) + 2 man., px : 1 000 F. **Johny DESPRET, 88, allée de l'Etendard, 59460 Dunkerque. Tél. : 03.28.60.34.96.**

Vds Mario Kart 64 : 280 F et Lylat Wars : 350 F. **Jérôme TANTINI, 250, chemin Fontaine-de-Guigue, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 04.42.05.41.50.**

Vds N64 + man. + Duke Nuken + Memory Card, px : 1 200 F. **Florian COLLIN, 12, rue Boileau, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 01.30.33.11.84.**

Vds jx N64 S. Mario 64 : 225 F. **Florent COLLARD, 3 bis, av. des Chatalgniers, 77290 Mitry-Mory. Tél. : 01.64.67.30.62.**

Vds Mario 64, Wave Race, Lylat Wars, Diddy Kong, px : 300 F. **Benoît FRANCOIS, 2, route de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 03.82.34.73.61.**

Vds Wave Race, Extreme G, Lamb Orgini, Turok, Blastocorp, 300 p. **Stéphane DUFAILLY, 76000 Rouen. Tél. : 02.35.34.77.43 (ap. 18 h).**

ECHANGES

Ech. jx et consoles (PSX, Sat., N64, CDI, SN...). **Frédéric DUBOS, 6, av. de Bourgogne, appt 31, 60000 Beauvais. Tél. : 03.44.05.02.33.**

Ech. N64 contre PSX avec jx et man. **Frédéric DEPRESLES, 830, rue Marcel-Donette, 45700 Pannes. Tél. : 02.38.87.89.91.**

Ech. N64 + 2 man. + 1 jeu ctre PSX + jx et man. **Frédéric DEPRESLES, 830, rue Marcel-Donette, 45700 Prannes. Tél. : 02.38.87.89.91.**

Ech. N64 tbe + 1 jeu + MC + 11 pad. ctre PS en be. **Younes BALLOUK, 15, pass. George-Duhamel, appt 293, 31100 Toulouse. Tél. : 05.61.43.97.16.**

Ech., Mario 64 ctre Didi Kong, Racing sur N64. **Joyann WEZEMAEL, 20, M. Le Pogamp, 93240 Stains. Tél. : 01.48.27.72.93.**

Ech. Goldeneye ctre Turok sur N64. **Alexandre LHERBIER, 427, rue de Neuville, 62161 Marœuil. Tél. : 03.21.55.92.57.**

Ech. Tomb Raider + rés Evil ctre GTA. **Charles-Henry VANNET, 43, av. de la Haute-Grève, 95470 Fosses. Tél. : 01.34.72.71.86.**

Ech. 8 CD Démos ctre 1 seul Playstation. **Gérard CHOCHOP, Les Ambaysses, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.**

Ech. Nintendo 64 + man. + 2 jx, ctre playstation + jx. **Jean-Baptiste BOYER, 150, bd de la Madeleine, 06000 Nice. Tél. : 04.93.97.89.74.**

Ech. N64 + 3 jx + 2 man. + MC ctre NEC Duor + jx (RPG). **Jérôme LANCELIN, Quartier les Blaquières, 83136 Neoules. Tél. : 04.94.72.75.32.**

Ech., vends, ach., jx sur SAT, Multistandard. **David BRUYERE, 1/446 rue des Oriels, 28100 Dreux. Tél. : 06.12.95.57.30.**

Ech. Jet Rider ctre Time Crisis. **Xavier JACOILLOT, 21510 Mauvilly. Tél. : 03.80.93.84.75.**

Ech. Mario Kart 64, ctre Diddy, Kong Racing (vds MK 64, px : 270 F). **Alexandre NOLF, 364, rue Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 03.20.57.39.95.**

Vds 8 CD Demos ctre Spider Firoklawd Casper Disqworld. **Gérard CHOCHOY, Les Ambaysses, 46200 Souillac. Tél. : 05.65.37.06.28.**

ACHATS

Ach. SNIN + 2 man. + adapt. USA + 1 jeu français. **Merwan CHABANE, 79, rue Jean-Jaurès, 91300 Massy. Tél. : 01.60.11.81.41.**

Ach. Supergrafx + jx dont Ghost'n Gouls, px : 500 F. **Frantz PICOTIN, 26, rue du Pouqueyras, 33370 Artigues. Tél. : 05.57.34.07.03.**

Ach. PSX française avec ou sans jx à bas px. **William DELAGE, Scorbé Clairneaux la Basse Jarie, 86140 L'encloître. Tél. : 05.49.93.28.05.**

Ach. RPG S. Fam (Star Océan, Dragon, Quest 6...). **Grégory BOURGEOIS, 13, bis av. du Général Sarrail, 55800 Revigny-sur-Ornain. Tél. : 03.29.75.13.89.**

Ach. neo geo cartouche ou CD. **Carlos BORGES, 25, rue des Fleurs, 92000 Nanterre. Tél. : 06.12.65.30.04.**

Ach. Ouke Nukem sur PSX à 200 F, NBA Live à 200 F + mem. card. **Nicolas BERT, 901, quartier du Val, 14200 Herouville-saint-Clair. Tél. : 02.31.95.54.07.**

Rech. jx Sky Target pour Saturn. **Yannick JOLY, 18, rue George Andrique, Apt 22, 2e étage, 62100 Calais. Tél. : 03.21.34.27.71.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 76

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :
- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

STRATA'GAMES

PlayStation

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

N°1 du jeu vidéo dans le sud.

En pleine expansion : 19 magasins en 1 an.

LE CHOIX, LE SERVICE, LES REPRISES, LES OCCASIONS.

STRATA'GAMES MARSEILLE 12e
ST Barnabé Village
CC CHAMPION
13012 MARSEILLE
Tél 04 91 85 22 22

STRATA'GAMES MARSEILLE 3e
3 rue Belle de Mai
13003 MARSEILLE
Tél 04 91 08 78 24

STRATA'GAMES MARSEILLE 4e
Avenue des Chartreux
13004 MARSEILLE
Tél 04 91 95 83 74

STRATA'GAMES MARSEILLE 4e
Cinq Avenues
22 av Maréchal Foch
13004 MARSEILLE
Tél 04 91 34 45 00

STRATA'GAMES MARSEILLE 7e
18 rue Guy Lombard Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME
Tél 04 91 31 04 62

STRATA'GAMES MARSEILLE 9e
15 rue Emile Zola
13009 MARSEILLE
Tél 04 91 40 32 43

STRATA'GAMES MARSEILLE 13e
26 Gd Rue
La Croix Rouge
13013 MARSEILLE
Tél 04 91 05 23 87

STRATA'GAMES MARSEILLE 15e
C C Grand Littoral
CONTINENT
13015 MARSEILLE
Tél 04 91 09 85 48

STRATA'GAMES MARSEILLE 1e
LA PLAINE
1 rue St Michel
13001 MARSEILLE
Tél 04 91 42 82 32

STRATA'GAMES AUBAGNE
3 av des Goums
13400 AUBAGNE
Tél 04 42 84 94 23

STRATA'GAMES GARDANNE
C C CHAMPION
Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE
Tél 04 42 65 82 85

STRATA'GAMES PORT DE BOUC
C C CARREFOUR
13110 PORT DE BOUC
Tél 04 42 06 30 92

STRATA'GAMES MARTIGUES JONCQUIERES
1, 3 Place des Martyrs
13500 MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 55

OUVERTURES

STRATA'GAMES PERTUIS
Angles Durance Muret
84120 PERTUIS
04 90 09 74 04

STRATA'GAMES SALON
72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE
Tél 04 90 56 97 17

STRATA'GAMES HYERES CC CHAMPION
Galerie Centre Europe
4 rue Georges Simenon
83400 HYERES
Tél 04 94 35 83 48

STRATA'GAMES AIX
46 rue du Puy Neuf
13100 AIX
Tél 04 42 23 39 63

STRATA'GAMES NICE
34 rue Gioffredo
06000 NICE
Tél 04 93 92 44 45

STRATA'GAMES LA CIOTAT
60 rue des Poilus
13600 LA CIOTAT
Tél 04 91 31 04 62

TOP DU MOIS
RESIDENT EVIL 2 ET GRAN TURISMO

UN NOUVEAU CONCEPT
Vous avez un projet de magasin
ou vous avez un magasin
rejoignez-nous
04 91 92 75 78

La Playstation a son Super Mario. Du jamais vu, le plus beau jeu de plate-forme jamais développé sur Playstation. Un tournant technologique avec ses graphismes qui n'ont plus rien à envier à la plupart des jeux Nintendo 64.
Playmag, 15/20

RASCAL

Le dernier jeu de Psygnosis est un enchantement pour les yeux... et l'animation est tout ce qu'il y a de plus fluide.
CD Consoles ★★★★

L'une des meilleures réalisations pour un jeu de plate-forme. En définitive, Rascal est tout ce qu'il y a de plus agréable à jouer.
Crazy Games, 17/20

Une technique au top. Rascal c'est un peu le Mario au pistolet à bulles de la Playstation.
Playstation Magazine, 7/10

Une réussite graphique et esthétique aux effets uniques sur PlayStation.
Total Play, 7/10

Que les choses soient claires, Rascal est le meilleur jeu de plates-formes de la Playstation, l'un des plus beau jeux de la Play.
Consoles News, 17/20

PSYGNOSIS

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

accélérateurs de sensations

psygnoline
08 36 68 99 20

PlayStation

" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis et le logo © 1999-P

• moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques • temps de chargement très courts • choix des angles de vues sur 360° • jeux de lumière en temps réel •